DVD 4.7GB大容量 精彩满载

怪物猎人 P2G 狩猎影象 东京大会影像
众多新作宣传影象 NDS/PSP 游戏推荐

vol.102

掌机迷

POCKET GAMER



怪物猎人祭08影像
温达利亚迷宫
足球经理2008
日本的这里
太鼓达人P/P2
鬼难度影像

特别策划

ACG著名桥段赏

电子时代的考验 游戏度测试

彻底攻略 / 深度研究 / 新作评析

怪物猎人P 2ndG

农场全资料全部公开,交换情报公开

召唤之夜

完全攻略,详细解析战斗难点

我是化石挖掘者攻略
灵光守护者后续研究
圣痕剧情小说(下)

2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》



超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
双DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购

邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）

邮购电话：
010-64472177
010-64472180

邮编：
100011

邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！

全国上市热卖中!!
超值定价22.80元

完全修订版

加印啦！创记录的第七次印刷





DVD-ROM

全国热卖中!!

超值定价：19.8元

全面接受邮购

邮购请注明“PSP奥技修订”邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收) 查询电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮购免收邮资

●PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。●3.71M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式,新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。●最新3款视频转换软件使用方法,完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。●ATRAC3Plus格式音频最终转换教程。●最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。●经典网络设置方式,通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。●3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！



NEW NOT 逆转裁判 PROJECT START!

逆転検事 初公开

这次的主人公是……御剑怜侍

《逆转》系列新作惊人发表！这次的主人公不再是律师，而是在系列中拥有绝高人气的天才检察官御剑怜侍。这次的逆转，与以往大不相同！

NDS	CAPCOM	2008年内预定
	AVG	1人/价格未定
逆转检事		容量未定

赵娱	掌机版的FF7有希望吗？PS4版的也行啊。（猴子：PS4推出遥遥无期，PSP先玩模拟器版吧。）
读者资料	男，18岁，黑龙江省大庆市大同区艺丰印刷厂，163813，QQ：150325367

跟随 御剑检事 进行 案件调查

玩家们在游戏中操作的是《逆转裁判》系列灵魂人物成步堂龙一的小学同学兼对手，检察官御剑怜侍。

漫步

疾驰

检察官的任务是在法庭之上。

对犯人作出有罪指证，事实如此吗？

检事

御剑怜侍

↓角色的形象以半身像的方式表现出来，下面是有关剧情进展的对话。



御剑在小时侯亲身经历了父亲被人杀害的事件,所以一直对犯罪者恨之入骨。以前曾经为了使被告人得到有罪判决而不择手段,后来在成步堂的影响下,开始对寻找案件的真相更加努力,这次他调查的案子是游戏故事的开始。

御剑检察官探寻案件的真相

系锯刑警一直在警察局的犯罪调查科担任杀人案的侦破工作，在平时主要接受御剑检察官的指派，来往于现场与警察局之间。虽然一直为破案跑腿，但是经常因为粗心大意而被扣工资。



↑游戏的舞台不是法庭。系锯与御剑一起进行现场搜查。

刑警

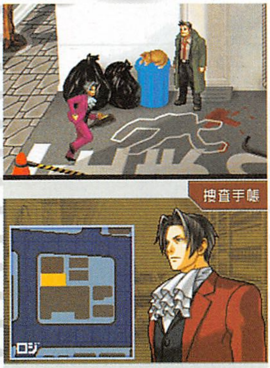
御剑检察官！我一直相信你的说！

无论如何都会协助你工作的说！

特别版！系锯圭介

韩勇	谁能送我一台PSP-2000我就把我的PSP-1000白送给他！（猴子：真是好买卖啊……）
读者资料	男，17岁，北京市大兴区兴华南里38号楼，102600

操作御剑检察官





↓→在游戏中可以与许多人物对话，还是向系锯打听一下现场的情况吧。



↑以前的游戏都是主观视角，这次却变成了第三人称。

←搜查的时候，上画面显示案发现场，下画面是地图。



逆転検事 围绕游戏创作

开发秘话 主人公在最初就已经决定？

——《逆转检事》的发表真是令人震惊啊。为什么选择御剑作为游戏的主人公呢？

江城●这次召开制作企划会的时候，我们想，继续沿用《逆转裁判》的世界观，可能做不出什么太有意思的东西。尽管这么说，我也是把逆转全系列都玩过一遍的忠实玩家。

——在担当DS版2、3代的制作之前，你就已经是这个游戏的玩家了？

江城●是的。当时我在玩这个游戏的时候，就觉得《逆转裁判》系列是一个逐渐把谜团解开，通过故事的发展进行冒险的一个游戏。在法庭上揭露证人的矛盾，这种穷追猛打的感觉就像一个热血动作游戏一样。在接触这个游戏的时候，我觉得还是御剑这个角色的人气更高一些。所以我想，能否用他来做游戏的主角。

——大概是从什么时候开始决定的呢？

江城●在去年夏天之后吧。当时我和山崎一起讨论，“这个方案究竟可不可行”，当时他说：“很有意思嘛，在企划的时候应该考虑一下”。之后决定制作这样的游戏时，已经是初秋的时候了。

——原来从一开始就计划要让御剑担任主角了啊。

江城●是的。御剑在逆转fans们心中的人气很高，我个人总觉得要做的话就应该让御剑来担任这个角色。

——岩元先生一直担当御剑的配音。在听说制作这个游戏的时候，您的心情是什么样呢？

逆转系列主角由律师变成检察官，早有预谋？

岩元●说起来还是有点突然。我一直以为他会成为主人公的，但是还需要相当的时间。但是，无论是这样的作品，还是电影什么的，只要是我喜欢的类型，能够推出的话我就十分高兴。

——真是生活在御剑之中的人啊（笑）。

岩元●但是，我还是接到很多意见，要求“御剑要做得更冷酷一些”。

——那么这次是被迫接受的任务吗？

岩元●（看了看山崎）如果要做好的话，恐怕不多吸点烟是不行了（笑）。

众人　（笑）

为了满足游戏FANS们的期待

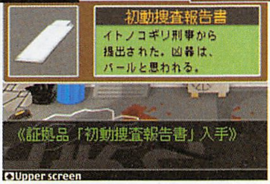
王宇	加班：一个头两个大三更战四宿五迷六乱七荤八素九成不爽十分郁闷！
读者资料	男，20岁，河北省邯郸市铁西大街42号院，056001，QQ：382139080

寻找破案的关键证据



↑在对话中搜集情报，之后再调查案发现场。御剑的动作很丰富啊。





→调查之后可以得到相关的证物。这些东西是破案的关键所在。



↑点击下画面的《搜查手册》，可以查看各种证物的情况。





→向人们打听情报的时候和以前一样，可以通过选择来提问。

PRODUCER DIRECTOR ILLUSTRATOR—INTERVIEW

对制作人当面采访！

——我们还是说回正题。说起来，有没有这样的提案，比方说让4代的牙琉检察官担任主角呢？

江城●当然了，牙琉检察官也好,其他的检察官也好，都有着独特的人格魅力。《逆转检事》这个游戏，从侧面上说，应该说是《逆转裁判》系列外传性质的作品，带有回馈玩家的意义。所以说按照这样的制作思维，游戏的制作必须与fans们的满意点为标准。所以说御剑这样的角色还是不能拿开的。

山崎●这其中的意思就是说，御剑作为玩家尤其是游戏粉丝们热爱的角色，是许多人期待的角色,因此不能被排斥在主人公之外。尤其是他的智慧与冷酷的一面,看上去几乎是与生俱来的,我们希望这样的制作能够切中要点,使玩家们产生良好的反应。

江城●玩家们在接触了这个游戏之后,就会产生这种感觉:“啊,御剑果然是这样的”，我们希望玩家们在游戏的时候能够这样。

——原来如此。这次的角色还可以实际做出动作呢。

岩元●是啊。这次角色的动作很多，还要描绘全身的样子。看上去很小的角色可以走路，可以跑步，还有各种一目了然的演出，我认为这些都是游戏里新添的要素。其实不只是御剑，系列的所有角色,在游戏中的动作,还没有出现走路、跑步这些要素。所以我画的小比例的御剑,会表现出各种不同的演技,这些动作……我觉得很有意思。

江城元秀 游戏出品人



山崎 刚 游戏导演



岩元辰郎 游戏人物设定



杨唯宇	我用的信封，但是回函上也贴了邮票，因为上期的回函因为不符合标准而被退回。伤心ing。
读者资料	男，18岁，云南省大理市幸福路，671000，unasf948@163.com

在各种各样的现场



↑游戏的舞台以事件现场为主，玩家可以探索许多不同的地方。

高级西洋餐厅?

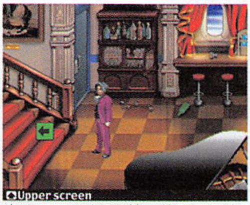
这里是饭馆的酒吧，里面有许多值得怀疑的东西……这里是案子的第一现场吗?



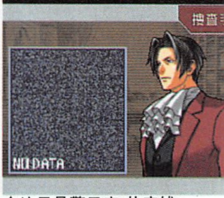




↑御剑与身穿奇装异服的人对话。此人究竟掌握了什么证据呢?



↑这里可以上到2楼，按照画面上箭头的提示可以找到出口。



↑这里是警卫室,从床铺可以看出居住者的性格。

游戏开发者访谈实录

《逆转检事》标题的来历

——话又说回来，在早期策划的时候，操纵小比例角色在背景中跑动的系统设定就已经决定了吗?

江城●在企划的时候我们就这样想过了,实际上,我们尝试着做了一个试玩版。以前都是以主观视角为基本形式的《逆转裁判》，这次变成了客观视角，形态完全不一样了。我们必须验证实际游戏画面的效果。在完成之后，我觉得游戏中调查搜集情报的过程,玩起来确实像自己在做一样，感觉真是面目一新。所以这次的游戏里，可以看到除了法庭之外的许多新东西。

山崎●以前都是以成步堂君为主角看到的《逆转裁判》的世界，这次则是御剑的视点，给玩家带来的新感觉应该很多。

——顺便一说，游戏的标题也是当时就决定的吗?

江城●是的。虽然有过很多题目作为提案（笑）。

山崎●比方说非常直白的《御剑怜侍》（笑）。

众人　（笑）

江城●因为游戏的主题还是不能偏离“逆转”，所以我们最想用的还是《逆转检事》。

岩元●我们希望（新标题）能够保持以前的语感，我也很喜欢这个标题。

《逆转》系列中的检察官

——一直以来，本系列都是以律师的视点展开，进行逆转的游戏的，而“逆转检事”究竟是什么样呢?

江城●这次《逆转检事》中“逆转”的意义,并不是让无罪的人变成有罪。以前都是为了救某个人,从一个十分不利的状况开始,发现许多意外的东西,之后从此展开。和法庭上的逆转稍微不同,这就是本作的看点所在。

——和开始的设想不一样吗?

山崎●是的。《逆转裁判》是从法庭作战的形式中推理而升华的作品，而这次的游戏主要注重了推理的乐趣，玩家通过御剑在案发现场寻找证据与矛盾，就是这样的感觉。从这些地方得到的情报，经过御剑的逻辑推断，与以前的逆转是有一定区别的。

——这么说,游戏风格也变了,法庭部分不会再出现了吗?

江城●以前的法庭部分，在这次是不会出现的。

——但是，如果没有法庭的话,感觉就不是检察官了啊。

江城●《逆转裁判》的世界中所谓的检察官，就是这个样子。毕竟大家心目中已经有个形象了嘛（笑）。



严鸽	没有什么建议，只是衷心祝愿PG越来越好。
读者资料	女，15岁，浙江省舟山市普陀区扬帆花苑，316100，QQ：709655628

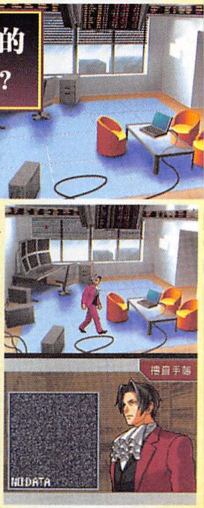
追寻案件中隐藏的真相



演唱会现场？

这里是夏日演唱会举办的地点，舞台上还有演唱时使用的乐器。外面的牌子看上去似乎是娱乐场馆的标志。由于是设计草图，所以铅笔勾勒的痕迹还依稀可见。这种设计图可是第一手的资料啊！

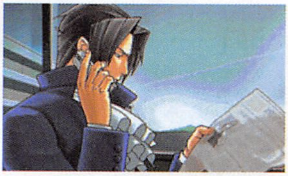
股票交易家的办公室内部？



←这里的大屏幕显示着股票交易的行情。

●PRODUCER ●DIRECTOR ●ILLUSTRATOR—INTERVIEW

↓在《逆转裁判2》中归国的御剑检察官，这次他又会去哪里呢？



——和实际上的检察官确实不一样啊(笑)。那么御剑在这个游戏里是什么样的检察官呢？

山崎●御剑是1代的时候是以敌方角色的形象出现的,为了使被告被判有罪,他可以不择手段,所以成步堂和他对抗。但是后来他慢慢发生了转变，到了3代的时候还客串了一次律师。就这样，他开始在后来办案的时候注重追查真相。我们从这个起点的延长线上,塑造了现在御剑的形象。

——这么说，剧情的时代设定应该是在3代与4代之间了。

山崎●啊。

岩元●怎么被你剧透了啊(笑)。

——（笑）但是，御剑不是基本上不在日本了吗？

山崎●是啊，2代的时候是在海外的。

江城●但是,时代设定仅限于此的话就太过狭窄了。我们要展现的是成长之后的御剑活跃着的时代,可以考虑的东西还有很多。

游戏中的配角们也充满了魅力

——故事是你们编写的吗？

江城●是的。除了我，还有山崎也给小组提出了很多点子，大家集思广益制作了这个游戏。

——这样的话，女主角不就成了大婶儿了吗？

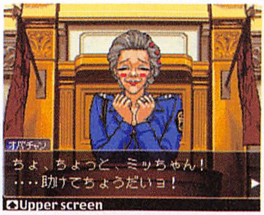
山崎●是这样啊。

岩元●是这样的（笑）。

江城●还要说：“小御、小御”这样的台词呢（笑）。

众人 （笑）

山崎●但是，大婶儿确实是个少不了的角色。



←大婶会成为候补女主角吗？

——根据宣传画,系锯警官也占据着重要的位置呢。

山崎●在成步堂的世界中充当协助角色的系锯,在御剑的世界中是一个重要人物。我们可以在游戏中看到他和以前不同的一面。

——插图中的系锯警官拿手指着前方，看起来很威猛呢。

山崎●不，应该是画师脑子想到什么才这么画的（笑）。

岩元●我是随便画的。

众人 （笑）

岩元●不过，这个样子的系锯警官还是第一次出现。看来御剑做了主人公的话，系锯确实是不可缺少的。这次的插图中系锯的形象，也显示出他与以前不同的一面。在这次的宣传海报上，御剑和系锯的背后还站着一名女性。

——啊，终于说到她了。这位女性究竟是什么人呢？

江城●她是在故事中占着十分重要地位的人。但是她究竟是什么风格的角色还不能说。不过可以确定的是，她掌握着游戏中的关键的钥匙。

李涵	现在PSP有PS的模拟器了吗？PSP可以用哪种模拟器？（猴子：FC、MD、SFC、PS、GBA都有。下ROM玩。）
读者资料	女，18岁，安徽省蚌埠市中心花园，233000，QQ：25068503



揭露隐藏的矛盾蛛丝马迹

《逆转裁判》的最大特色就是用证据以揭露证人的谎言。本作依旧保留了以前系列的精华——“出示证物”。但是这次是针对现场的情况进行推断，从而使案情向不同的方向进行逆转式的发展。



→利用手头的证据与证词与现场的情况进行对比，之后找出其中存在的矛盾。

游戏开发者访谈实录

系统秘话 今后的制作与留给读者的话

——确实一看就知道她身上有钥匙。

山崎●她的手中握着钥匙……

——手中握着……?

山崎●我还没说完呢。（笑）

众人　（笑）

——她不是本作的女主角吗?

江城●目前这个阶段我们一切都无可奉告。

——原来如此。那我们问点别的。她大概有多大呢?

山崎●17岁。

——是这样吗。总觉得看上去好成熟呢，比我们想象的年轻（笑）。她的眼睛是绿色的，衣服却是日本风格。

山崎●这正是这个角色的特征。

岩元●总之要设计需要很多思考啊（笑）。但是，服装我还是喜欢日本式样的。

众人　（笑）

——看来很多东西还不能透露呢。但是，这个角色的位置，应该不是个龙套的角色吧。

岩元●确实不可轻视哦。

——这次《逆转检事》的游戏宣传与音乐会同时召开，“NEW逆转NOT裁判PROJECT”的开发计划已经在进行，游戏将以不同于正统系列的形式展现。今后游戏的制作将以什么样的方向进行呢?

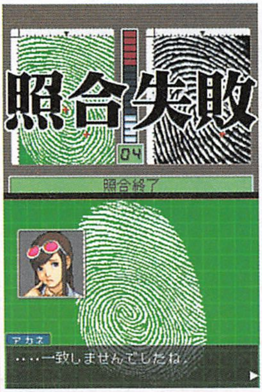
江城●担当《逆转裁判》系列制作的松川美苗女士已经说过了，无论是音乐会，还是这个《逆转检事》的游戏，都是为了应Fans们的要求举办和制作的。根据这个方向，音乐会可以使我们与玩家进行更多接触，互通有无。音乐会举办得场面盛大，而《逆转检事》的制作也将在今后得到更多的重视。

——顺便问一句，松川女士和你们的关系是什么样的呢?

江城●松川女士与巧舟先生都将在我们面临新挑战的时候给予我们最大的支持。

——这样的话，请在最后向读者们说两句吧。

江城●这个游戏本来就是为了《逆转裁判》的fans们制作的，其中我们感受到玩家们对逆转系列的关注和热情，觉得必需为大家制作出一部好游戏，不努力可是不行的，虽然有少许压力，但是毕竟要积极应对。当然了，初次接触这个游戏的人也好，喜欢推理游戏的人也好，也许会在觉得“原来还有这么个游戏”的时候变成新的玩家。我们也希望你们能够在游戏中得到乐趣。这个游戏是我们在与《逆转裁判》不



←利用DS的机能进行搜查，在以前的作品中就有了。

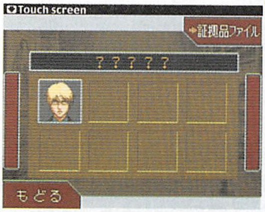
叶鹏	PG万岁，小编万岁，狸猫万岁，腐文万岁。（某编：前两句不敢当，后两句心慌慌。）
读者资料	男，18岁，吉林省吉林市丰满区石油机械小区，132013，QQ：578001793

个性化角色为故事增添色彩



←本作的人物依旧充满逆转系列的特色。这个家伙看上去是一个爱财如命的占卜师。

↓人物资料中出现的新角色，这个金发戴眼镜的家伙是谁呢?





←开发中的设计原稿，这个人会登场吗？



御剑与系锯的情景插画公开

PRODUCER DIRECTOR ILLUSTRATOR—INTERVIEW

同的方向上进行的尝试，敬请大家期待。

山崎●我自己就是一个特别喜欢推理小说和神秘故事的人。这个游戏结合了趣味性与神秘要素，毕竟还是《逆转裁判》系列的游戏。这次的《逆转检事》是御剑在现场推理为主的游戏，希望大家能够找到自己解谜的乐趣。

岩元●《逆转裁判》系列的fans们,这个游戏是为你们制作的。以前没有接触过这个系列的人，也许会有疑问：会不会觉得游戏难以理解，会不会对登场角色的许多背景不熟悉，我希望抱有这些想法的人能够安心，我们在制作的时候会注意这些问题的。另外《逆转检事》的背景角色的表现就像一出舞台剧，在绘画的时候我们尽量要表现得有意思一点,让大家觉得这是一个冒险的游戏，而且很容易理解。希望喜欢AVG游戏的人和这个系列的fans们都能够玩得高兴。（完）

编者按：《逆转检事》是《逆转裁判》系列外转性质的作品，主人公从成步堂龙一变成了御剑怜侍，游戏的类型也从法庭辩论改成了在现场调查犯罪并且破案。这个游戏的推出固然与玩家们对于御剑这个角色的期待分不开,但是从客观的角度上说,与其说这个游戏的推出是应Fan们的需求,倒不如说这样做是为下一代正统作品的制作争取时间。毕竟4之后的故事不好写。不过不管怎么说，这个游戏还是值得等待的。



本游戏的制作人江城元秀,曾经负责DS版《逆转裁判》2、3代复刻版的制作人工作,虽然以前没有出现在玩家们的视野中,但是他的制作能力并不在松川早苗之下。山崎刚在《复苏的逆转》和《逆转裁判4》中曾经从事企化工作,而岩元辰郎则是大家熟悉的系列插画师,也是一直以来为御剑配音的“准声优”。



Contents
[目录]

掌机迷
总102期

●太鼓达人 七岛大冒险



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

翔武推荐给你看

最近新栏目不断被小编们打造出来，可都是运筹帷幄很久的哦。MHP2G的农场资料以及和山菜爷爷交换物品的资料，在这期全部提供给大家。专区中仍然给各位推荐了配装，大家也踊跃来稿啊。这期就说这么多吧。



OPENING
卷首特辑 ●报道及评论当期最具爆炸性的话题！

从另一个视点再看《逆转裁判》
逆转检事正式公布！……002

WARE HOUSE
软硬兵团 ●最权威的软件硬件详细评测！

PG特工组……050
掌上周边街……052
软硬评测团……054

SPECIAL
特别策划 ●编辑部精心策划各种热门专题

漫谈ACG当中的经典桥段……034
电子时代的考验 考察你的游戏力……144

GAME GUIDES
攻略战队 ●最新最完善的游戏攻略一应俱全！

召唤之夜DS……090
我是化石挖掘者……106
怪物猎人P2ndG……118
灵光守护者职业研究……126
太鼓达人 七岛大冒险……130
LUX PAIN剧情小说……136

NEWS
新闻中心 ●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

新闻中心……012
电玩避雷针……016
PG视点……018
PG排行榜……017
游戏新干线……030

FIRST LOOK
新作报道 ●介绍两大主机最新作品详细速报！

大合奏 乐团兄弟DX NDS……020
超执刀2 NDS……022
海格力斯的光荣 魂之证明 NDS……024
闪电十一人 NDS……026

REVIEWS 游戏评测团

●当期游戏最详细的试玩报告!

名侦探柯南 消失的博士 NDS……042

新时空飞船 惊心动魄大冒险 NDS……044

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PSP绝对热点……046

NDS生活应援……048

PSP模拟游戏推荐……058

爱机学堂……060

口袋基地……062

青青牧场……066

音乐鉴赏课堂 New!……070

狩人营地……072

最终幻想 双周刊……078

久远回廊……080

高达黑历史……082

机战天空……084

反派里物语 New!……086

勇者斗恶龙王国……088

掌上动漫谈……162

秘技侦探团……166

萌之乐园……168

问答无双……178

贴图特搜队……182

三栖人空间……182

同人专场……188

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

PG BAR……170

PG博客……174

PG总动员……180

游戏发售表……190

DVD内容导读……192

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

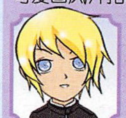
暗凌推荐给你看

每次和露琪联手打造特别策划的时候，话题总离不开宅腐二字，本期经典回顾桥段的这篇也也一样。《圣痛》攻略做得好痛苦，通关后发现收集要素差不少，挫折啊。



露琪推荐给你看

4月中下旬真是游戏的淡季啊，好在DS复刻版的《召唤之夜》谋杀了大量时间。作为以可爱画风开拓出一片天地的萌之S·RPG，系统方面也有值得研究的地方，推荐一下。



库巴推荐给你看

我的新专区“反派里物语”来啦!作为反派还真是辛苦，你们必须给我好好地，认认真真地看!老任推出的化石挖掘者是个不错的游戏，制作人的访谈让大家更好了解这款作品。



八房推荐给你看

本期奉上《灵光守护者》攻略补遗，精彩没有缺憾。时值五月，众小编联袂推出新一期玩家度考试，看你算不算铁杆玩家?爱机学堂手把手教你批量修改，记得修改要适度哦。



EXPRESS 带给你最新的新闻特报

PG 新闻报道中心

任天堂发表2007年度业绩 营业额与利润皆创历史新高

任天堂于4月24日发表2007年度业绩，营业额为1兆6724亿日元，比前1年度增长73%，纯利润2573亿日元，比前1年度增长47%，相关业绩数据皆为历年之最。

任天堂2007会计年度（统计期间2007年4月1日～2008年3月31日）整体业绩数据如下：

营业额	1兆6724亿日元（+73%）
营业利润	4872亿日元（+115.6%）
经常利润	4408亿日元（+52.6%）
纯利润	2573亿日元（+47%）

营业额部分，日本以外的欧美海外市场占了80.6%，日本则只占19.4%。

在掌上型平台方面，NDS Lite主机仍持续热卖气势，年度销售台数达3031万台，比前1年度增长28%，累计销售台数也已经突破7000万大关，达到7060万台。NDS游戏的年度销售套数达1亿8562万套，比前1年度增长50%，累计达3亿6961万套。

虽然NDS软硬件的全球销售状况相较于2006年度有着显著成长，不过日本的销售状况却双双呈现下跌的趋势，包括主机销售台数下跌28%，游戏销售套数下跌20%。

以个别游戏表现来看，《口袋妖怪钻石/珍珠》年度销售套数达956万套（累计1477万套）；《脑力》系列的《脑力挑战》与《脑力强化训练》2款合计年度销售套数达1181万套（累计2381万套），表现相当突出。之外像是《马里奥派对DS》、《赛尔达传说梦幻沙漏》也都有不错的成绩，加上《任天狗》与《新超级马里奥兄弟》等作品的长卖，使得NDS累计销售套数突破百万的游戏从前1年度的30款大幅增加为57款。

在桌上型平台部分，2006年底开卖的Wii主机，在推出后首个完整会计年度的销售成绩也相当亮眼，年度销售台数达1861万台，累计销售台数也突破2000万大关，达到2445万台。Wii游戏的年度销售套数达1亿1960万套，累计达1亿4844万套。

以个别游戏表现来看，率先在日本推出的《Wii Fit》年度销售套数达185万套，后续并预定于2008年度在欧美推出；刚于日本与北美推出的《任天堂明星大乱斗X》年度销售套数则是创下日本161万套、北美324万套，总计485万套的优异成绩。另外



包括《超级马里奥银河》、《马里奥派对8》、《Wii Sports》与《Wii第一次接触》等游戏也持续热卖，使得Wii累计销售套数突破百万的游戏从前1年度的5款大幅增加为26款。

截至2008年3月31日止，两平台累计游戏款数为NDS日本903款、北美567款、其他（欧洲等）604款，Wii日本153款、北美241款、其他（欧洲等）229款。

任天堂所预估之2008年度业绩目标如左图所示。

营业额	1兆8000亿日元	营业利润	5300亿日元
经常利润	5500亿日元	纯利润	3250亿日元
NDS主机销售	2800万台	NDS游戏销售	1亿8700万套
Wii主机销售	2500万台	Wii游戏销售	1亿7700万套

史上最畅销游戏《模拟人生》系列全球销售量突破一亿大关

美国EA旗下的《模拟人生》品牌于日前宣布系列作累积销售量突破一亿大关。自首款《模拟人生》游戏于2000年上市以来，《模拟人生》系列成为史上最畅销的电脑游戏之一，共译为22种不同语言，

张智业 我们班有PSP的不知道那东西是啥，没有的却懂到不行。（猴子：正常，正常。）
读者资料 男，13岁，新疆乌鲁木齐市十三中学分校初一8班，830000QQ：419086589

在全球六十个不同地区销售。

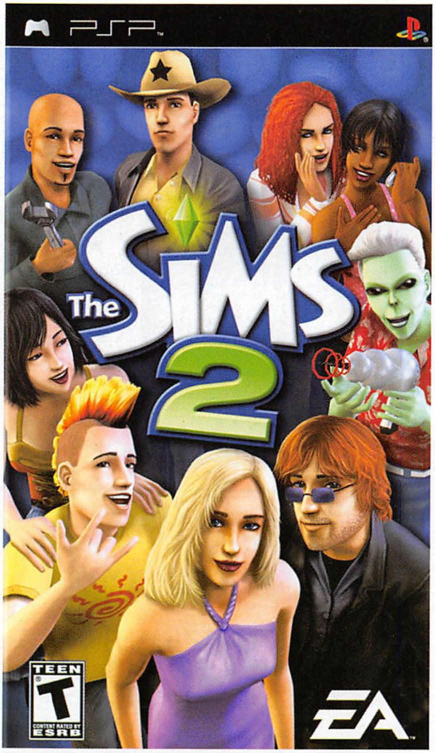
《模拟人生》系列让数百万玩家讲述故事、创造人物、拓展关系、传承世代、设计流行，并为他们的模拟人生打造家园和装潢居家。《模拟人生》的官网每月不重复造访人次达四百三十万，提供了超过七千万种使用者自创作品供玩家下载。还有超过十万支以上的《模拟人生》短片及影片在网络上流传，总观赏次数达两亿之谱。

“在这里程碑达成之际，我们由衷感谢所有让《模拟人生》成为世界风潮的忠实玩家，”《模拟人生》工作室负责人Rod Humble表示。“《模拟人生》为世人们带来了拓展创意热情的互动体验，我们很高兴能够参与其中。从打造房屋和发展关系，从初吻到孩童迈出的第一步，从厨房失火，甚至于鬼魂造访，玩家已杜撰出一亿则以上独特有趣的故事！”

“《模拟人生》确实在互动娱乐世界中独树一格，此系列 品获得了各种年纪和各种性别创意人士的青睐，”《模拟人生》品牌总经理Nancy Smith表示。“由于玩家能在游戏中体验到开放式结局的创意自由，因而使《模拟人生》达成了其他游戏望尘莫及的普遍吸引力。我们相当感谢全球各地玩家贡献出的创意、幽默感和社群凝聚力，让《模拟人生》得以成为当今的一种文化现象。”

此外，由EAMobile所推出的《模拟人生》手机游戏，目前下载次数也已突破九百万，可说是居市场领先地位的下载游戏之一。

如果将一亿套《模拟人生》排列在一起，可从纽约排到莫斯科。此外，以一亿套《模拟人生》系列游戏的销售量来计算，欧洲每七个家庭就拥有一



套，美国每三个家庭就拥有一套。

目前EA正在研发最新系列作《模拟人生3》，该作依旧会在多平台推出，预计于2009年发售。

《勇者斗恶龙5天空的新娘》7月登场 体验横跨三代的壮大冒险



由Arte Piazza开发，SQUARE ENIX发行的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙5：天空的新娘（ドラゴンクエストV天空の花嫁）》，正式宣布将于7月中旬推出。



《勇者斗恶龙5天空的新娘》是《勇者斗恶龙》天空系列3部曲的第2款作品，以1992年在SFC推出的同名作品为基础，采用全新的双屏幕3D绘图方式重制。

游戏承袭原作内容，将收录横跨亲子三代漫长时光的故事剧情，以及导入能让怪物成为伙伴的“伙伴怪物系统”等基本系统，并预定加入NDS版才有的原创新要素。

NDS《勇者斗恶龙5天空的新娘》预定7月17日推出，定价5490日元。

王晨旭	伟大的史蒂夫纳什祝福我得到PSP吧！！！（猴子：还是求平井一夫祝福你比较好。）
读者资料	男，13岁，地球之亚洲之中国之江苏之镇江之江苏大学之2-8-304，212013（猴子：汗，你这地址……）

经典角色扮演名作《梦幻之星2》登上日本i-mode手机平台



SEGA发表，将自即日起在旗下的i-mode游戏网站“★Puyo Puyo SEGA”释出i-mode版《梦幻之星2（Phantasy StarII）》，供日本i-mode手机玩家下载游玩。

《梦幻之星2》是1989年在MD推出的《梦幻之星》系列作，以前作千年后由巨大电脑“母脑（Mother Brain）”所管理的亚鲁高尔太阳系第2行星摩塔比亚为背景。

游戏中玩家将扮演州政府干员尤西斯，为了调查凶暴生化怪兽出现的原因，而与视为妹妹抚养的少女妮伊，以及猎人路德加、生化学者休伊、医师安奴等人结伴一同冒险。

本次预定推出的i-mode移植版，将采用大容量版i-mode应用程式规格，重现当年MD原作以6Mbit大容量卡带所收录的魔法、剑、枪、爪等丰富多样化动画战斗演出。

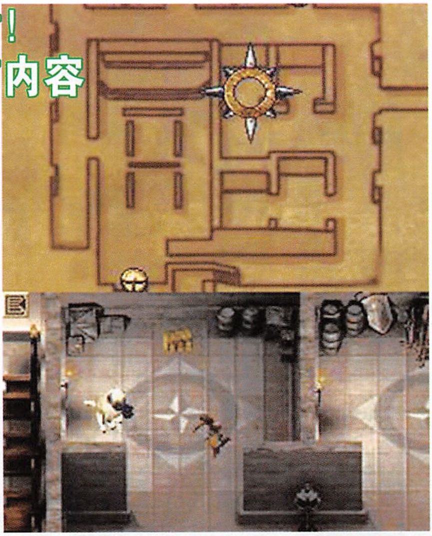
i-mode手机版《梦幻之星2》4月21日释出，月费315日元（★Puyo Puyo SEGA服务综合月费），支持NTT DoCoMo FOMA 905i/904i/903i/704i/703i系列手机。

电影虽未动，游戏却先行！《纳尼亚传奇》新作公布内容

《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》电影即将于6月上映，与游戏同名的Wii/NDS平台游戏《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》最近也公开游戏相关内容，为电影造势暖身。

《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》电影故事叙述英国伦敦的四兄妹无意间回到了纳尼亚王国，虽然在伦敦只是度过一年的时间，但距离上次回到纳尼亚竟然已经过了一千年，此时的纳尼亚王国在台尔玛人的暴行下，几乎要灭亡，至于纳尼亚王储凯斯宾王子也受到残暴的米拉兹王追杀，四兄妹此次将在电影中与凯斯宾王子联手，在众多奇幻生物的协助下，让纳尼亚王国重新燃起希望。





NDS平台的《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》属于动作角色扮演游戏类型，游戏借助NDS的双屏幕特性，希望让玩家玩游戏就如同在读故事书般，去展开纳尼亚的冒险历程。

玩家在游戏中从移动到攻击全部以触摸笔进行，游戏强调借助触摸笔可发挥剑、弓箭等武器的特性，至于玩家在游戏中也可以组合攻击技能，使出威力强大的必杀技等。

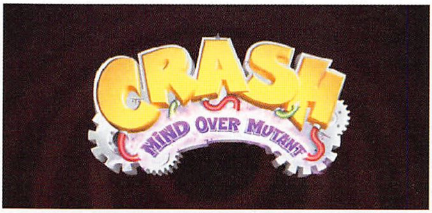
Wii版《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》预定6月发售，NDS版预定5月22日上市。

许环超 我希望掌机迷是我的第二乐趣（第一是游戏）。
读者资料 男，14岁，海南省海口市美兰区水巷口38号，570101，QQ：634252016

古惑狼系列今年再添新作 “变异思维”多平台登场



曾经在PS系主机上独占，在许多玩家心目中代表SCE的动作游戏《古惑狼》系列，自从PS2时代被收回版权之后，曾经多次更换制作小组和发行公司，并且在多个平台上退出。到了《古惑狼泰坦》之后，本系列转为由Radical Entertainment制作，由代理发行过《半条命：反恐精英》和《地球帝国》等游戏的Sierra Entertainment公司发行。这次它的新作《古惑狼变异思维》（Crash：Mind Over Mutant）。该作的故事围绕这一件新兴的多功能通讯娱乐终端（实际上是对苹果公司i-Phone的恶搞）展开的，所有使用这部手机的人都被它的发明者Doctor Neo Cortex与Doctor Nitrus Brio控制了。只有主人公古惑狼Crash Bandicoot没有受到它的控制，随后他为了拯救主机的朋友们，展开了挫败Doctor Cortex阴谋的冒险之旅。但是他并不孤单，古惑狼的妹妹Coco第一次可以在游戏中使用。她的技能“treasure hunt”是游戏中的新要素，Coco的加入会吸引更多的女性玩家。本作依旧会在多平台上推出，包括Wii、Nintendo DS、Xbox 360、PlayStation 2与PSP。本作将于2008年10月28日发售，希望玩到这个游戏的人有的等了。



《前线任务2089：疯狂的边界》新增基地，格斗与敌人形象



株式会社Square Enix在NDS上制作的战略游戏《前线任务2089：疯狂的边界》将于5月29日发售，价格5040日元，CERO年龄分级为A（全年龄对象）。

本作是Square Enix在i-アプリ手机上制作的《前线任务2089》的移植版。玩家操作O.C.U.佣兵部队的机师“风暴”，在太平洋上炒作的架空岛屿“哈富曼岛”与神秘部队“Vampires（吸血鬼）”展开激烈的争斗。



DS版的角色设计、各关地图、战斗画面与效果表现都是重新设计的。角色设定与剧本的编写都下了很大工夫，使游戏的故事性得到了加强。这次公布的消息，包括出击基地的详细情况以及在岛内活跃的秘密部队Vampires的情报内容。

Vampire部队的新成员的名字依旧与Square Enix系列RPG中存在的神话怪物有关。他们分别是格斗家造型的モンク（FF中的格斗家僧侣）、与“风暴”交战的第一支队伍的队长バーサーカー（FF中的狂战士）、外形与代号极不相称的美少女机师ゴーレム（DQ中的巨人）搭乘大型兵器的キマイラ（FF和DQ中的基美拉）和负责回复修理的ウィザード（RPG里的巫师），一共5人。

王轶之	希望看到更多关于掌机硬件方面的报道。
读者资料	男，20岁，河北省秦皇岛市海港区仁舍里6-2-2，066000，wyzbleach@sina.com

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

开篇语

本期依然是游戏发售淡季，DS和PSP都缺乏绝对意义的大作，大多都是些二三流的作品在滥竽充数，惟独《侦探神宫寺三郎DS：不消失的心》和《魔唤精灵：携带版》勉强可以称的上是准一流。

扫雷全攻略之NDS篇

俊叔RPWT,一上来就被《烈火英雄:皇家空军传奇》(编号2229)雷到了,本作居然还被某知名下载站列为红色大作,分明是在加害于我。不过在进入游戏之前都还不错的样子,一段老电影式的二战空战CG把气氛烘托得很到位,画面还算中规中矩,不过整个游戏缺乏明确的目的性,飞了半天都不知道在干嘛,难得遇到一架敌机操作也让人郁闷的不行,老是莫名其妙的下坠,而且根本没有背景音乐一说,音效也单调到死,罢了,闪人。

《召唤之夜》（编号2254）系列相信大家都不会陌生吧，本作是新瓶旧酒复刻自8年前的PS版。和樱大战一样采用剧情+战斗的模式，但战斗方面则更接近于最终幻想战略版。由于是DS版厂商自然要考虑到触摸功能，不过可惜的是用的稍微牵强了一点，比如对话分支选择是完全可以按键操作。总的来说素质颇高，如果能够尽快汉化就完美了。



找茬游戏见多了，在DS上挂羊头的也不少，这款《名侦探柯南：消失的博士与找茬塔》（编号2257）以柯南为卖点，虽说游戏方式已经不新鲜了，但总体素质也还对得起观众。包装方面无可挑剔，画面音乐都无愧同名动画的品质，大量语音令粉丝们大呼过瘾，把找茬融入剧情中也算是小小的亮点。操作方面完全运用触摸功能，颇为便利，考验眼力的游戏，推荐给粉丝们玩玩吧。



世嘉土星时代的《街》可谓是真人悬疑游戏的古董级代表作，不过说实在话在我们国内几乎没有人气可言。这款《DS温泉悬疑系列 自由作家橘真希 》（编号2259）我想可能也不会有几个人去玩的，就俊叔的眼光来看（眼镜片后面闪烁着邪恶的光线）游戏中所谓的三大美女没有一个能入眼。包括主角橘真希在内只能用“未够班”来形容。

侦探神宫寺三郎系列的画风一直是俊叔极为推崇的，硬派写实又不失美感，《侦探神宫寺三郎DS：不消失的心》（编号2264）虽然在宣传方面非常低调，但无疑是一款整体素质极高的游戏。画面自是不用多说，CG和背景音乐很有品位，本作有一些模式和逆转裁判英雄所见略同，触摸调查、心理战、证据系统等等，都充分利用到了DS的特性，这样优秀的作品不汉化绝对是玩家的损失。

大魄力的火影3D格斗系列第二作《火影忍者：忍列传2》（编号2258）发售了，游戏画面基本上继承了前代的风格，3D人物3D场景挑战DS机能，除了选人画面的角色建模有些惨不忍睹以外，实际游戏中的效果也还马马虎虎。另外，经常玩3D格斗游戏的玩家应该会发现本作和铁拳几乎如出一辙，铁拳玩家应该能很快上手。俊叔个人以为火影格斗游戏2D系列才是王道，总之是中规中矩的作品，粉丝们不妨一试。



《丛林乔治》（编号2225）看名字就知道是仿人猿泰山的动作游戏，留着飞机头的主角真有几分神似美国笑星金凯利。操作方面走的时候慢慢悠悠，跳起来却像只跳蚤，动作颇为搞笑，符合老美搞怪卡通的风格。不过本作很多地方似乎还停留在FC时代，比如老套的攻击方式，甚至连死掉就必须从关头重新开始的设定都存在，实在是令人汗颜，特别是对于没有经历过那个年代的

张步	从NO.1开始支持了四五十期，一直潜水至今。100期让我想起了很多往事。（库巴：感谢你的支持！）
读者资料	男，24岁，天津市南开区西湖道花港里，300193，QQ952343663

小玩家来说简直是噩梦。

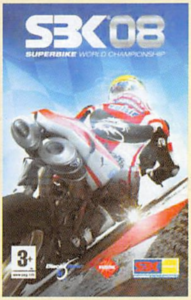
不知怎么的，最近特别迷中国象棋，估计是俊叔年纪大了吧，再发展下去就快步入老龄化了（汗）。将棋说白了就是日本象棋，总之意思差不多，《紫音之王》（编号2226）由同名动画改编而来，游戏分为剧情模式和对战模式，另外还特别体贴初学者设立了教学模式。其实游戏本身是没错，错就错在中国玩家几乎没有懂或者愿意去玩将棋的，我想这样的游戏只有动画原作粉丝才会去玩吧。

以花样滑冰运动为题材的游戏确实少见，《冰上公主》（编号2237）就是靠新题材吸引眼球的，实际却是一款抄袭应援团的音乐游戏。滑冰只是摆设，换成其他任何一种形式都可以，几乎和真正的操作无关。因为是花样滑冰的关系，音乐无非是卡农等等古典曲，曲风都太过优雅和温柔，所以很难打出节奏感来，实际手感不止差了一个档次，与其如此还不如把应援团翻出来温习一下。



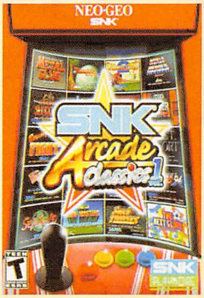
扫雷全攻略之PSP篇

本期PSP方面几乎没有绝对意义上的大作，不过对于像俊叔这把年纪的老玩家来说，《SNK经典街机合集 vol.1》无疑是最具吸引力的了。本作收纳了SNK颠峰时代的16款街机游戏，这其中包括了格斗之王94、饿狼传说、得点王、侍魂、合金弹头，等等在日后大红大紫的系列初代作品，有些游戏甚至比现在的小玩家年纪还大，可以说是古董级别的瑰宝了，所以不单是我们老玩家，也大力推荐给小玩家们。虽说本作实际上就是官方发售的NG模拟器，但也绝对值得一玩，怪物猎人玩累了撮几把纯粹的街机真的很过瘾，信俊叔一次。



《王国冒险》是一款风格可爱的益智类游戏，画面还算卡通清新，背景音乐则是传统的韩国民族风味。不过说白了就是老套的拼图游戏，玩家要做的就是把那些打乱的各色猪头恢复原状，然后时不时系统会送一些增加时间之类的道具。玩起来感觉有些单调乏味，特别是对于急性子玩家根本没法玩下去，俊叔这把年纪玩起来也感觉心烦不已，基本上诸位还是别遭这份罪了吧。

在没有大作的时期，《魔唤精灵：携带版》无可争议的荣登了日刊FAMI通白银殿堂，虽说不是真正意义的大作，但各方面的素质也绝对不低。大魄力的超长开场CG就很给劲儿，这里特别指出本作的声优阵容异常强大，其中包括日本声优界顶尖精英“子安武人”。另外作为一款移植游戏，本次的携带版自然追加了一些全新的内容，虽然俊叔本人对战略游戏并不感冒，但也愿意把本作推荐给大家。



每期一作竞速游戏的传统依然在延续，上期是赛飞机本期是赛摩托，《世界超级摩托车锦标赛08》是近期难得的摩托类游戏。画面非常干净，全3D场景和车辆少有明显的毛刺，引擎的轰鸣声、轮胎和赛道的摩擦声具有真实感，特别是变档提速时的感觉很到位。操作方面同样也追求真实性，想要油门到底跑完全程是绝对没可能的事，记住，两个轮子的摩托车是很容易侧翻的，一个不留神就飞出去了，游戏难度不低哦。另外，实拍的摩托女郎影像和照片也是亮点之一（又见邪恶眼神）。

避雷针

DS雷区探明	
《烈火英雄：皇家空军传奇》（编号2229）	——理由：手感全无。
《DS温泉悬疑系列 自由作家橘真希 》（编号2259）	——理由：演员不够班。
《丛林乔治》（编号2225）	——理由：设定过于苛刻。
《紫音之王》（编号2226）	——理由：不懂也不愿懂。
PSP雷区探明	
《王国冒险》	——枯燥无味。

100页以上你未读过的精彩文章

精心制作

第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！全新内容绝对独有，口袋迷值得收藏的经典特辑！精彩满载！

口袋妖怪时暗探险队流程攻略/珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅 / 选美竞技赛全技能 / 口袋妖怪历代游戏BUG / 珍珠钻石全宠捕获指南 / 珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析 / 美图共赏相与析 / 口袋妖怪形象设计和图鉴研究学 / 神兽走场秀 / 西麻百家讲坛：杂论猫科动物 / 口袋邪恶组织 / 钻石珍珠新增特性效果分析 / 口袋妖怪各系战术杂谈 / 各系相关战术杂谈之水火草 / 口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇 / 口袋DP修改器教学 / 宠物小精灵特别篇全解 / 10周年剧场剧情放送 / 小智激战对战开拓区 / 口袋妖怪官方周边 / 晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！





超值定价
24.8元
上市热卖中
不要错过！

赠 官方十周年纪念终极音乐大碟

邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收 邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180

400页重磅大餐

口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

4月1日—4月15日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版



好孩子的无人岛生活
NGBI　AVG
2008.4.3　人气指数：44616
日本电视节目《爆笑无人岛0元生活》。

2 ↑ 日版



THE 原始人
D3　RTS
2008.3.27　人气指数：42978
简单DS系列的第35弹游戏，猴子较萌。

3 NEW 日版



圣痛
MMV　AVG
2008.3.27　人气指数：26842
与看不到的敌人战斗的文字冒险游戏。

4 NEW 日版



Q版新世纪福音战士
NBGI　AVG
2008.3.20　人气指数：23682
以可爱三头身形象展开的校园生活剧。

5 ↓ 日版



机动战士高达00
NBGI　ACT
2008.3.27　人气指数：22593
玩游戏的我，甚至凌驾于洛克昂之上。

6 NEW 日版 **闲暇时的方砖解谜DS**
●SUCCESS●PUZ●2008.4.7●人气指数：20921
均以2500日圆发行的廉价版游戏系列。

7 NEW 美版 **命运迷阵DS 测试版**
●Graffiti●A·RPG●2008.4.2●人气指数：16670
《龙与地下城》风格的标准美式游戏。

8 NEW 日版 **维他命X进化**
●D3●AVG●2008.3.27●人气指数：16522
移植自PS2同名作品的恋爱文字类游戏。

9 NEW 美版 **少年僵尸：异形侵略**
●IGNITION●ACT●2008.4.15●人气指数：15503
充满美式漫画风格的横向卷轴动作游戏。

10 ↓ 日版 **蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧**
●BANPRESTO●ACT●2008.3.20●人气指数：15399
一代未成年猥琐形象代言人小新登场。

11 NEW 美版 **格雷彩弹锦标赛**
●Activision●FPS●2006.1.31●人气指数：13825
第一人称射击类型，晕3D者不用尝试。

12 NEW 美版 **好朋友赛车**
●DESTINEER●RAC●2008.3.5●人气指数：11828
美式嘻哈风格味十足的街头赛车游戏。

13 ↓ 美版 **忍者外传 龙剑**
●TECMO●ACT●2008.3.25●人气指数：11705
如果不迁就触摸操作的话就是神作了。

14 ↓ 日版 **超热血高校躲避球**
●Arc System Works●SPG●2008.3.19●人气指数：11660
暴力与运动融为一体的热血爆笑物语。

15 NEW 欧版 **猎龙人**
●PLAYLOGIC●ACT●2008.3.26●人气指数：11651
法国动画电影改编的游戏，可以抵制。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 — 日版



怪物猎人携带版2nd G
CAPCOM　ACT
2008.3.27　人气指数：119028
最近编辑部里最热门游戏，没有之一。

2 — 中文版



大蛇无双
KOEI　ACT
2008.2.21　人气指数：85554
PC版也推出了，高配置机器运行流畅。

3 NEW 日版



只属于我的果实
Jin　AVG
2008.4.3　人气指数：77644
珍惜健康，远离18岁以上推荐级游戏。

4 NEW 美版



音乐节拍
SCEA　ETC
2007.12.7　人气指数：59983
把放在记忆棒的音乐转换成节拍游戏。

5 NEW 美版



浮游世界
SCE　PUZ
2008.3.6　人气指数：35931
根据同名flash游戏改编来的另类作品。

6 NEW 日版 **星之海洋 二次进化**
●SQUARE ENIX●RPG●2008.4.2●人气指数：28910
本作是PS平台《星海2》的复刻加强版。

7 NEW 港版 **无限回廊**
●SCE●PUZ●2008.3.19●人气指数：28784
3D与2D在脑海里反复切换的内涵游戏。

8 ↓ 欧版 **福特拉力越野赛**
●XPLOSIV●RAC●2008.3.20●人气指数：28511
著名越野车品牌路虎也收录在本作中。

9 ↓ 美版 **危机核心 最终幻想Ⅶ**
●SQUARE ENIX●A·RPG●2008.3.25●人气指数：27111
300任务完成率不到一半，停滞中……

10 ↓ 廉价版 **铁拳 暗之复苏**
●NBGI●FTG●2007.7.12●人气指数：26768
这个系列的消息已经消失一段时间了。

11 ↑ 日版 **反逆的鲁鲁修 遗失的色彩**
●NBGI●AVG●2008.3.27●人气指数：26278
正在补完第1季动画，没预想中的腹黑。

12 ↓ 日版 **死人头弗瑞德**
●D3●ACT●2008.3.19●人气指数：25865
好吧我承认接受不了这种风格的游戏。

13 ↓ 日版 **极品飞车11 专业街道赛**
●EA●RAC●2008.3.19●人气指数：23401
追求速度永无止境的街头赛车手传说。

14 NEW 美版 **GO！益智解谜**
●SCEA●PUZ●2008.2.7●人气指数：23044
包括3个简单有趣益智解谜的下载游戏。

15 ↑ 美版 **约束之地 利维艾拉**
●STING●RPG●2006.11.22●人气指数：19159
前年的游戏重新上榜，魅力可见一斑。

《怪物猎人》的人气依然旺盛，连续两期稳坐PSP榜头名的位置，不过这也从另外一个侧面反映出PSP阵营的新作匮乏，后面有不少游戏只是彼此间调换了一下顺次。DS榜单方面也变化不大，过多的小品游戏已经无可避免地让人进入审美疲劳状态，这样的窘状还能维持多久静观其变拭目以待。4月下旬是日本市场萧条期，同学们不妨玩一些以前的作品找回失落的感动吧。

李博文	如果人类没有想像,世界将会怎样；假如人类没有掌机,世界又会怎样。(露琪：植物人的世界一定会非常和平的)
读者资料	男，16岁，天津市河西区永安道德思里21门402，300204



用DS代替乐器演奏 沉浸在音乐的欢乐中

大合奏！バンドブラザーズDX

NDS	任天堂	2008年6月26日
	ACT	1-8人/4800日元
大合奏！乐团兄弟DX		容量未知

即使对音乐一点都不了解的人也可以开心地沉浸在音乐的演奏中，这就是节奏动作游戏《大合奏！乐团兄弟DX》！游戏中收录了超过30首以上古典音乐，玩家要做的是配合节奏按下按键即可。



丁丁·巴特：芭芭拉的弟弟，在乐器店中帮忙，很喜欢别人叫他丁丁。

波奇·死神：居住在芭芭拉经营的乐器店中的死神宝宝，最近很少出场。

芭芭拉·巴特：坏坏城唯一的乐器店的店长。对他人严格对自己却很松散的性格。



本作中不仅包含了用乐器演奏，还可以自己动手制作有意思的歌曲，还能演唱游戏中收录的名曲，今天想要玩哪种模式都由你说了算！

初期收录的曲目一举公开

古典音乐曲名	作曲者	J-POP曲名
命运交响曲	贝多芬	未来预想图2
天鹅湖	巴赫	粉雪
交响曲第40番第1乐章	莫扎特	罗宾逊
春之海	宫城道雄	世界中唯一的花
夜想曲第2番	肖邦	
G线上的咏叹调	巴赫	
别离之曲	肖邦	



↑可以使用的乐器大幅增加，超过50种可以选择。

→在乐器中居然还有红白机，到底能演奏出何种声音呢？

用FC可以演奏钢琴和大鼓？！



用DS演奏酷酷的音乐！

刘方博 每次学累了晚会小N，一下子就精神了，所以学+玩的话我的效率提高了。
读者资料 男，14岁，河北省山海关区南海花园17-3-05，066206，E-MAIL：shgliu123@yahoo.com

用3种游戏模式得到音乐的快乐！



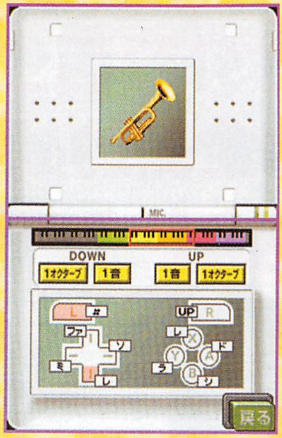
配合节奏演奏歌曲！

演奏模式中有超过50种以上的乐器任你选择，可以随意挑选歌曲尽情演奏，通过通信机能最多可以8人合奏！

用触摸屏演奏电吉他！

新作中追加了电吉他的演奏方法，演奏时需要按十字键代替合弦，用触笔代替拨片点击触摸屏弹出每个音符。

新作中演奏气氛将更加逼真！



↑每一个按键代表一个音符，演奏气氛十分逼真，与上作相比真的是进步很多。



↑其他乐器的操作设计也很人性化，比如吉他的操作，上屏显示出十字键各方向所代表的音符，下屏用来弹奏。



用十字键控制吉他和弦！



热唱经典老歌

在唱歌模式中可以像唱卡拉OK一样看着歌词演唱收录曲和下载歌曲。



制作个性音乐

在本作中可以使用五线谱制作歌曲，就算你对音乐一窍不通也可以通过哼歌来制作歌曲。

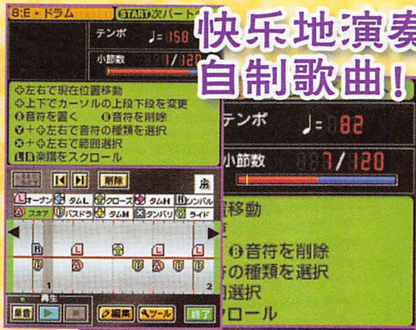
快来彻底练习卡拉OK！

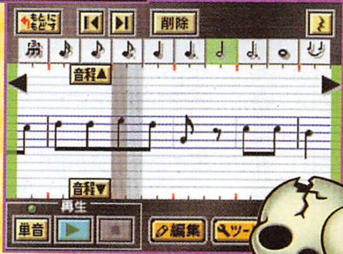




↑界面模拟的卡拉OK非常逼真，可以调节高低音，选择喜欢的歌曲尽情练习吧！

快乐地演奏自制歌曲！





↑懂得音乐的人可以直接在五线谱上写歌！制作好后可以通过通信机能和好友交换歌曲！

张旭	在《PG》100期的时候向暗恋三年的女生告白，希望《PG》100期能给我力量！（？：喂！你三年前才12岁！）
读者资料	男，15岁，北京市朝阳区双龙南里210楼9-101，100021

救急救命 カドゥケウス2

NDS	Atlus	2008年8月7日
	ACT	1人/5229日元
超执刀2		容量未定



月森孝介

前作中把世界从谜之病原体“吉尔斯”的笼罩下解救出来的天才外科医生。现在正在非洲某处对新病“科斯迪加”进行研究和治疗。

利根川安寿

拥有特殊手术护士资格证的精英女护士。在本作中依然担任月森孝介的助手，现在和月森孝介在非洲某地进行研究。

前作结束的三年后……
天才外科医生的全新的战斗开始！

利用NDS的触笔代替医疗器具进行手术的动作游戏《超执刀》的续篇来了！续篇描述在和谜之病原体“吉尔斯”的战斗之后三年的世界，在非洲的难民集中营苛刻的医疗现场，天才外科医生月森孝介的新物语开始了。本次报道将主要介绍登场人物和游戏系统！

主人公所在医疗团体Caduceus是什么组织？

Caduceus是由国际组织并运营的特殊医疗研究团体，虽然表面上组织在进行一般社会的医疗团体难题，但其实在进行着排除医治大型传染病的研究。



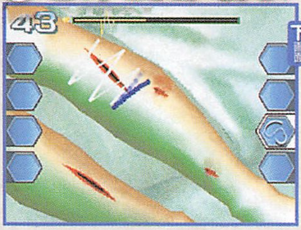
游戏系统
使用触笔完成复杂的大型手术！

游戏中上屏幕显示利根川安寿的手术操作说明，要在限制时间内完成各种复杂的手术。基本操作有在触摸屏上划线缝针、点击治疗等等，手术中可使用的医疗器具相比前作变得更加多彩，手术中必须要时刻观察患者的状态，瞬间判断出该使用何种医疗器具，正确的操作是手术最后成功的关键。



↑手术开始之前，安寿会向主人公解说患者的症状和情报。这是手术流程的开始。

手术流程
裂伤和骨折的手术
①治疗腿部裂伤



↑首先选择医疗器具“针和线”，将腿部的伤口缝好，用触笔在伤口上划之字形即可。这是手术的第一步，也是最简单的一步，一定要又快又好地完成。

在看了患者资料后开始手术

朱云飞	PG——我闲暇时光的良伴，让我们共同成长。
读者资料	男，16岁，廊坊市阳光佳和小区

STORY

故事舞台是非洲的科斯迪加共和国，由于长年内战这个国家的医生数量和医疗器械远远不够治疗伤者病患的。有一天突然来了一名在难民集中营研修毕业的年轻医师，他将会遇到传说中拯救世界的天才医师，到底会发生什么事呢……



爱德尔

科斯迪加出身的外科医生，抱着拯救祖国的使命感赶赴老家，得知弟弟因为瘟疫而死，后悔不已。

西尔比亚

难民集中营的生活指导员，为了保护由于内战心理留下创伤的人们而从美国赶来。她与安寿似乎是好友。

游戏系统新要素泄露！

虽然基本系统没有什么大的变动，但是游戏中依然加入了多个新要素，除了为了照顾初心者加入了一个低难度外，还有一些新玩法，接下来向大家介绍一下其中的一部分。

加入新手术新器具

新式医疗器具的登场使得手术操作更加多彩，增加操作必然难度也会提升，玩家又有新的挑战了。

新手术使用麦克风

目前得到的资料中显示新手术会用到NDS的麦克风机能，不过具体会怎样使用目前还不得而知。

病患事件更加多彩

前作中所没有的新病原体将登场，事件更多彩。







→缝合之后涂抹修复药膏，小伤口只要直接涂抹就可以治愈。接下来是腿部的骨折治疗。



点击标示选择器具

像拼图游戏一样把碎骨头拼回去。只要点击屏幕左右两侧的标示就可以进行医疗器具的切换。





②治疗脚部的复杂骨折

↑使用手术刀切开腿部，使用镊子把骨折处周围的碎骨头回收。

手术中会发生事故

在手术中有可能会发生无法预知的各种事故。



③缝合贴扎伤口

④手术终了

↑上图是手术结束后的得分与评价，主要影响分数的有治疗使用时间和治疗进度，最高可得到“神医”称号。

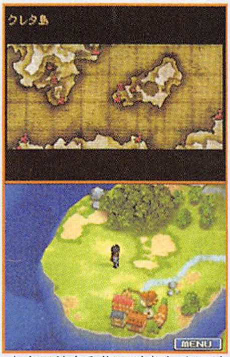
以神医为目标！

钱伟	不知不觉100期了，PG陪我走过了不少时光。
读者资料	男，26岁，上海市黄浦区高墩街

ヘラクレスの栄光 ～魂の証明～

NDS	任天堂	发售日未定
	RPG	1人/价格未定
	海格力斯的光荣 魂之证明	容量未定

去年10月份任天堂公司发表的新作RPG《永恒的编年史（假名）》的真正名字是《海格力斯的光荣~魂之证明~》！本作为RPG名作《海格力斯的光荣》系列最新作品，物语的舞台是由众神通知的古代希腊。玩家将作为拥有神奇的不死之身的青年，为了查明自己的真实身份而踏上了冒险的旅途。在这神圣的广阔大地上，将会上演一场壮观的神话历史剧！



↑克里特岛和斯巴达都如实际地图一样出现在希腊周围。

什么是《海格力斯的光荣》

海格力斯是希腊众神之神宙斯在人间的私生子，《海格力斯的光荣》讲述的就是这位英雄的故事。该系列第一作在FC上登场，1987年到1994年该系列出了4部作品和1部外传，这些作品都是以希腊神话作为主题设计制作的。


←战斗采用传统的回合制进行游戏，当然少不了强化的魔法和技能等要素。

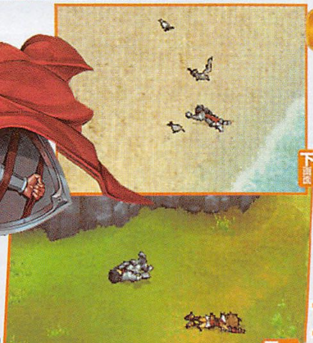
传统回合制RPG

希腊神话题材的正统RPG！

与不死同伴相遇 序章剧情介绍！

《海格力斯的光荣~魂之证明~》讲述了人和神，还有人和神的私生子“英雄”共同编写的神话故事。故事从主角漂流到克里特岛开始，一起来看看神话的序盘吧！





与洛克斯相遇

主人公漂流到克里特岛后就失去了意识，醒来之后在葱葱郁郁的森林里迷路了。就在这时遇到了正被士兵追赶的少年洛克斯，就这样，主人公也被卷了进来，二人从悬崖上跌落……



洛克斯

主人公在海岸遇到的不可思意的少年。是为了努力寻求自己拥有不死之身的秘密而只身踏上旅途的少年。

主人公

不知道为何拥有不死之身的少年。漂流到克里特岛并失去了意识，为了查明自己的真实身份而决定解开不死的秘密。

↑从悬崖上跌落的二人，拥有不死之身的洛克斯看到生还的主人公感到非常意外。

不死之身的二人



→二人发现对方和自己同样拥有不死之身，决定结伴一起解开身世之谜。

范禹岑	PG不倒，我不倒！（编：其实把一本合起来的PG立在桌子上还真的挺有难度。）
读者资料	男，17岁，吉林省吉林市昌邑区九台街御苑小区

五名队友齐战斗

在野外或者在迷宫里遇到敌人发生战斗时，采用传统的回合制进行战斗，可以使用通常攻击、魔法、技能、特技等和敌人展开战斗。顺便一提，最多可以5名队友同时参战。

用触笔输入指令





↑战斗充分利用了DS的双屏特点，点击触摸屏下达战斗指令。

利用特技赢得战斗！

特技是指在特定的条件下自动追加发动的特殊攻击动作。比如说受到攻击后的反击“还击”，面对濒死敌人时追加的“寻找弱点”等。由于战斗采用回合制，所以如果能有效地发动特技对战斗非常有利。

追加战斗伤害！



↑发动寻找弱点后就会发现敌人的弱点，下次进攻就会追加战斗伤害！



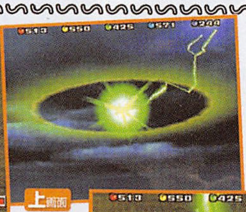
强化你所掌握的魔法和技能吧！

魔法和技能的发动是需要消费MP的，通过使用触摸笔操作可以增加魔法和技能的强度的。举一个简单的例子，发动魔法时如果连续快速点击触摸屏中间的魔法阵，如果成功的话，魔法的威力就会上升，对战斗非常有利。顺便说一下，在设定中可以调节成用按键来操作魔法。

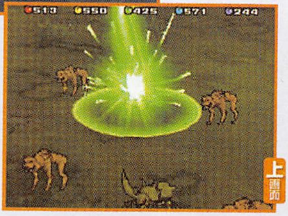




←发动魔法时屏幕中央就会出现魔法阵，连续点击这里就可以了！



←点击成功后一道绿光从天而降，看样子效果一定非同小可啊。估计群体攻击的魔法操作一定更加复杂多变。



迷路森林

二人正在迷路森林中焦急时一个森林妖精突然出现了，表示要带二人前往奥林帕斯山，妖精到底是何居心？



↑妖精们可以在迷路森林中感到英雄海格力斯的灵魂，半信半疑的主人公接受了妖精带路。



主人公的真实身份是海格力斯？

→从妖精女王那里学得了强大的魔法。



传授新技能

与修齐恩相遇

想要乘船出航，但是所有船都因为人满而拒绝了修齐恩。（还真巧啊，寒）这时正好遇到主人公们，于是决定加入队伍一起展开冒险。



修齐恩

又一个不死之身

↓不知道在这艰险的旅途上还会遇到什么样的队友，又有多少艰险等待着主人公呢？



在科诺索斯遇到的拥有不死之身的男人，同样为了找寻不死的原因而踏上了旅途。

周佳	看PG看到流口水，掉一台PSP砸死我吧。（武：看前半句还以为PG是美食杂志，看后半句觉得这是一本悬疑小说）
读者资料	女，15岁，南昌航空大学工程训练中心转

闪电十一人 新作 介绍





NDS	LEVEL5	2008年春季
	RPG	1-2人/价格未定
闪电十一人		容量未知

《闪电十一人》中充满了紧张和刺激！

由LEVEL5制作，以足球为题材的新作RPG《闪电十一人》，本次将给大家带来关于更多人物的新情报。从上方的大图可以看出本作中应该加入了一些惊险要素．游戏中还有神秘人物登场哦！

谜之男子



雷门中学和帝国学园的友谊赛中，一个中年男子站在场外观看比赛。他到底跟雷门中学有什么关系？目前他的身份还是个谜。



↑嘴里嘟囔着"已经过了40年了……"，难道他是以前的老队员？40年前到底发生了什么事？

更多人物资料得到判明！

冬海卓



元堂所在的中学足球部顾问，总是一脸的不高兴。不知道为何明明很反感足球部的他，还是做了顾问。不但不积极召集队员，还试图阻止想要振兴足球部的元堂等人。



↑半田告诉大家冬海老师要大家集合，有事情向大家宣布。

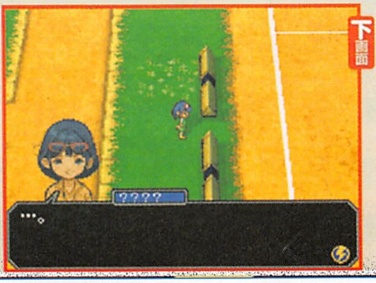
↓冬海老师通知大家，还有一周就要和帝国学园进行友谊赛。



观看比赛的女生是？

在场外还有一个女孩子一直观看着雷门中学和帝国学园的比赛，虽然比赛中不会发生任何剧情，不过在比赛结束后就会出现新的剧情！

→关注比赛的少女似乎下定了什么决心，详细内容将在后面介绍。



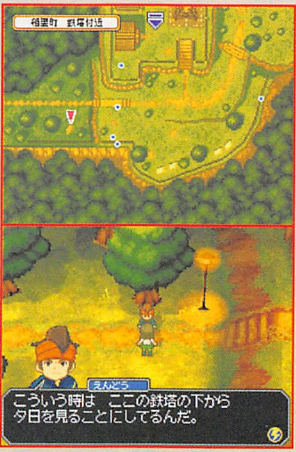
吴楠	猴子，不要以为你逃到PG上我就逮不到你了。（这就叫跑得了猴子，跑不了庙）
读者资料	男，17岁，内蒙古巴齐卓尔市临河区

故事剧情的序盘与帝国学园的比赛场面大揭秘！

接下来将向大家展示一些剧情画面和比赛画面。作为全国屈指可数的名门学校，帝国学园为何要在雷门中学举行练习赛？比赛的结果又是如何呢？



←比赛前只到了可怜的四人。





豪炎寺不会出赛？



→豪炎寺直接拒绝了比赛。

通过和同学对话获得有利情报！

对话中获得关于有可能加入足球部参加比赛的同学的情报，然后想方设法说服对方成为队友吧！

帝国学园乘坐的交通工具



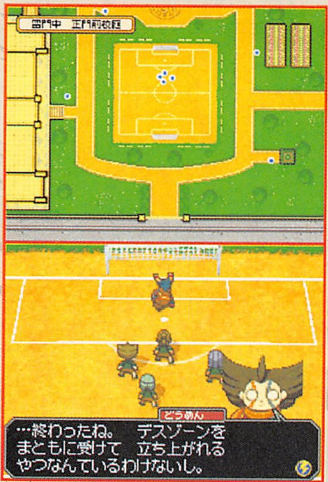
↑帝国学园的队员乘坐着巨大的奇怪交通工具来到雷门中学。这到底是什么东西啊！！

即使是弱队也不会手下留情！



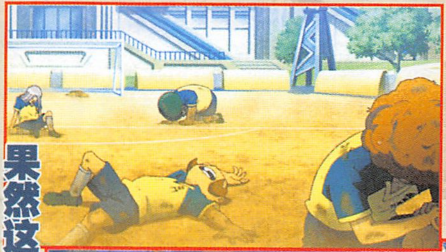


↑→帝国学园的队员也不知道为何要来雷门中学举行比赛，他们口中所说的转校生难道是豪炎寺吗？



→承受了帝国队怒涛般的攻击、在比赛中倒下的元堂。难道就这样败了吗？元堂到底能不能站起来呢？

果然这不是普通比赛



←面对东倒西歪的雷门队员，帝国队摆出一副胜局已定的表情。



王毅	掌机迷，给我带来了很多快乐，希望你们越办越好。
读者资料	男，16岁，右外开阳八区23-402

新要素发觉！名称为“星探系统”！

足球部的经理人音无春奈拥有特别能力！别想歪了，她不会飞行，也不会隐身或者穿墙，她会收集雷门中学的学生情报，当你想召集新队员时，想要找什么样的选手只要询问她就可以了。接下来向大家介绍一下应该如何利用她的星探能力寻找新队友！

① 和足球部的春奈对话！

想要召集新队员时，只要和足球部的春奈对话就OK了。如右图所示，选择“はい”开始寻找合适的队员。春奈收集了所有雷门中学学生的资料，想找什么样的队员都可以在这里找到。



↑春奈带着丰富的学生资料加入足球部了，从她这里可以得到学生信息，真是非常便利的系统。

② 挑选手特点

在选拔情报输入画面，把自己想要招收的选手特点告诉春奈，可以输入的选项有姓名、所在社团、位置、能力等。即使不知道想要队员的名字和所在社团，只要输入位置和能力就能进行搜索了。



↑想要选拔的球员特征输入得越细致，搜索的精度越高。

想要什么样的队员

③ 春奈帮你找



↑输入之后春奈就会开始搜索调查合适的队员。

④ 快去寻找吧

春奈调查结束后就会告诉玩家合适的人选在什么地方，找到他们并说服他们，就会加入足球部了。就这样重复，一点一点增加足球部的人数。



↑从春奈这里知道合适人选在什么地方后就可以马上动身了。



“星探系统”可以找到的队员介绍！

游戏中将会有多达1000名可加入队员登场，只要说服他们就能成为队友！下面的这些头像只是其中的一小部分。



多彩的游戏人设

陈耀宗	迅龙已耍翻，目前怨念迅龙的延髓中。（剩下其实也就是时间问题了）
读者资料	男，18岁，四川省成都市新都区22号楼

雷门中学的主要队员及必杀技大揭秘！

在本次报道的最后，正是大家期待已久的部分，到底有什么样的队员和必杀技呢？



风丸一郎太

强大的实力与统率力领导着队伍的防守。



主人公

元堂守

雷门中学足球部的热血队长，为了重振足球部而努力着，梦想成为世界级球星。





首席前锋

豪炎寺修也

雷门中学的转校生，被誉为足球界最强前锋，性格冷酷。







壁山屏吾郎

巨大的体型可以像墙一样防守住进攻路线。





染冈龙吾

主要得分队员，强力的必杀技被称为龙之撞击！





半田真一

平衡型队员，队伍中有各种个性的队员，半田就属于平时寡言少语的类型。







栗松铁平

脑袋像栗子一样，擅长活跃队伍气氛。



少林寺步

学过功夫的他脚力相当了得，可以一脚将对手踢倒。









六户佐吉

蓬松的卷发，非常自我，常常被同伴捉弄。



松野空介

被称为“MAX”，拥有超凡的足球才能，无论速度还是技巧都很高。

影野 仁

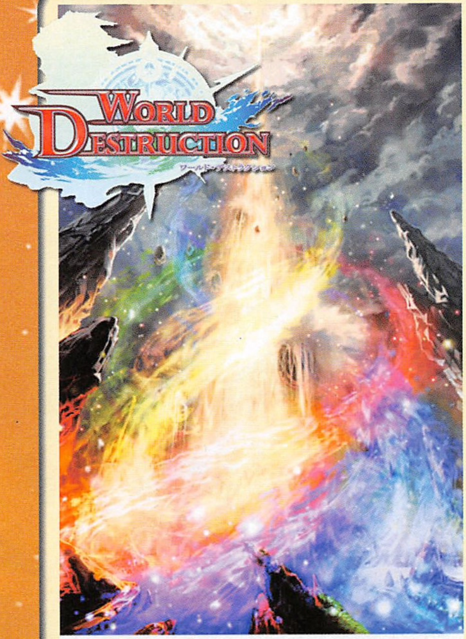
面容被头发遮住，似乎没有人见过他的真面目。拥有高超的过人技术。

杨正浩	唉，看到别人都有PSP，拍一拍口袋，身无分文，真是打击啊。
读者资料	男，14岁，兰州市七里河区66中

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。



不久前，世嘉公布了这款名为《世界破灭》的让人震撼的RPG游戏。说这款游戏震撼不仅是指游戏的名字很有冲击力，游戏的制作阵容也是非常的豪华，原画田中久仁彦、剧本加藤正人和音乐监督光田康典都是业内顶尖的制作人员，由诸位“大腕”联袂开发的本作，自然一经公布就引起了各方面的广泛关注。唯一让人感觉到不安的，看来只有本作的发行商是SEGA（笑）？

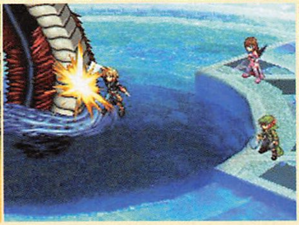
从目前公布的人设和原画设定来看，本作的风格比较偏向日式幻想风格，人设简洁唯美，画面清新靓丽。游戏采用传统RPG方式，玩家要操纵作为“世界扑灭委员会”一员的主角キリエ在人类与兽人支配的广阔大陆上展开壮大的冒险。本作的战斗系统被称为“エリアルビートチェインバトル”。根据目前公布的情报，这是一种引入了“高度”概念的新颖战斗系统，充分利用了ds的两个屏幕。官方表示，虽然本作的战斗采用回合制的指令式操作，但凭借良好的节奏感和自由度，在实际战斗中能够展现出不亚于格斗游戏的互动感——这样说来的话本作的战斗系统难道有即时操作的成分在内？着实是让人期待。

NDS	SEGA	2008年夏
	RPG	1人/价格未定
世界破灭		容量未定



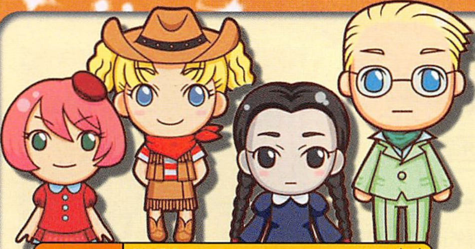








连永晖 掌机，一个让我爱恨交加的东西。（库巴：掌机，一个让我有饭碗的东西。）
读者资料 男，18岁，福建省福州市晋安区福新中路岳峰新村，350011



ペットショップ物語DS

NDS	TAITO	2008年春
	SLG	1人/5040日元
宠物店故事DS		容量未定



以可爱小狗作为卖点的游戏首推任天堂本家的《任天狗》。但就算是《任天狗》，也有一些缺点，比如犬种不算特别丰富、故事性相对薄弱等等——不过现在，一款新的宠物培养类游戏《宠物店故事DS》面世了，这款由TAITO开发的游戏将在今年春天与大家见面。本款游戏讲述了从喧嚣的都市中搬到宁静小村庄的母女的故事，玩家要操控主角经营宠物店，处理与镇民之间的关系。本作的最大特点就是犬种非常多，仅就公布的情报看来，游戏里就有包括杜宾、博美在内的超过20种宠物犬——等等，怎么好像还有野猪和狼？！









NDS	S-E	2008年7月3日
	AVG	1人/5040日元
无名游戏		容量未定

自从《病房》和《寂静岭起源》大获成功以来，NDS上推出了多部恐怖惊悚类游戏。目前，业界龙头S-E也强势加入战团，公布了这款《无名游戏》。《无名游戏》是一款据说玩过后在七天内就会丧命的游戏——本以为这只是一般都市传说的主人公，却在某天打开手机时发现这款游戏。本以为只是一般的恶作剧，却在当天就遇到了让人战栗不止的灵异现象——留给主人公的时间只有不到七天了，他能破解秘密，幸免于难吗？游戏本身分为“现实世界”和“诅咒游戏”两个部分，分别需要横执和纵执NDS进行游戏，不知主人公在NDS中的经历会不会让玩着同名游戏的玩家们脊背发冷呢？

潘松	菜团长得真的和画的一样酷吗？给张照片吧！（库巴：请参照100期的156页。）
读者资料	男，17岁，陕西省太原市小店区新星幼儿园宿舍，030032，QQ710650428

インフィニットループ
古城が見せた夢

PSP	NIPPON1	2008年7月24日
	AVG	1人/5040日元
无限轮回 梦见古城		容量未定

PSP本格推理大作登场！玩家扮演的是理泽布尔格国的太子威廉，为了调查在国内蔓延的瘟疫而四处奔波。但就在自己的婚礼前夜，他却不幸被"死神"盯上而殒命。幽灵状态的主角如何能阻止阴谋，保护自己的国家和爱人呢？















←卫宫切嗣使出得意必杀技"トンプソン・コンテンダ"对敌人猛烈攻击！原作人物的必杀技都会在游戏中得到体现。



继前作《老虎斗技场》大获成功之后，卡普空又继续再接再厉，在PSP上推出了这款《老虎斗技场UPPER》。本作基本继承了前作的系统，并针对玩家对前作的反映进行了改良。除此之外，新作还加入了动画版里出现的新人物，剧情方面则是全新的故事背景设定在前作老虎圣杯战争数月后。本作继承了前作的风格，以可爱(萌)的人物和原作的情节作为一大卖点，连官网放的人物图都是泳装的(汗)。不过，FATE的影响力经过一段时间已经略逊，在这种情况下就要考验游戏本身的素质了，这款游戏究竟能否成功呢？

PSP	CAPCOM	2008年夏
	ACT	1-4人/价格未定
老虎斗技场UPPER		容量未定

Fate/tiger colosseum UPPER
フェイト/タイガーころしあむ アッパー

陈宇星	游戏带给我们大家欢乐，但是要适度，身体是革命的本钱。（库巴：有道理。）
读者资料	男，14岁，通惠北路44号，101100

ネオロマンスゲーム

遙かなる時空の中で 夢浮橋

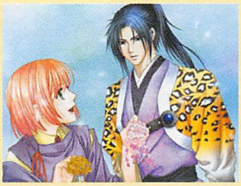
ゆめのうきはし

NDS	ALTUS	2008年8月
	AVG	1人/5040日元
遥远时空中 梦浮桥		容量未定



名作《遥远时空中》的最新作登陆NDS。本作延续了系列作为“女性向恋爱游戏”的特点，据悉本作中系列前三作的主人公都会悉数登场。值得一提的是，为游戏中诸位角色献声的声优阵容也堪称强大，关智一、井上和彦、保志总一郎以及石田彰等音声界名宿都会在游戏中献声，恐怕光是这一条就足以让诸位fans激动不已了吧。









PSP	KONAMI	2008年5月29日
	SLG	1-2人/5250日元
实况力量棒球P3		容量未定







↑传统的育成对战模式依然健在。



《力量棒球》系列可以算是KONAMI公司的招牌大作之一，凭借可爱的风格、硬派的难度和富有战略性的育成、培养要素，系列一直长盛不衰。目前，继前两作大受好评之后，系列的最新作登陆PSP平台，玩家们又可以在掌机平台上体验棒球对战的快感了。

作为PSP版本的新作，本作加入了育成原创选手的“成就模式”和模拟单独棒球队员生涯的“我的故事”模式。不仅是传统的球队育成和对战，玩家还能够通过某一个队员的成长和发展来体验棒球游戏的乐趣，值得尝试。本作原发售日期是4月24日，延期后究竟会有什么改进呢？让我们期待吧。

陈贵生	强烈要求让狸猫在102期补上了篇腐文，以弥补众多“拜狸（猫）”教徒之前的遗憾！
读者资料	男，20岁，广东省普宁市新坛居民宿舍，515300

往昔重现
漫谈ACG当中的经典桥段

我们为什么玩游戏？我们为什么看动画？

长辈们估计很想知道答案。我们看小说，没有事；我们看电视，很正常；我们玩游戏看动漫，他们一脸疑惑加鄙薄。

因为长辈们生活的那个年代是没有游戏和动漫的，而当我们小时候对着电视里的游戏和动画全神贯注时，他们才开始认识到这种新生事物；换句话说，和我们是同时起步甚至是更晚接触的。那时候的游戏和动漫是什么样的？游戏几乎没有，动画以国产居多，或取材传统故事，或寓教于乐，或宣扬邪不胜正。这些就是长辈们对动画的见解和印象了。当他们看见逐渐成长起来的我们仍然痴迷于动画，以及差不多性质的游戏的时候，当然难免会有如上的疑惑。

插句题外话，那个年代的国产动画个个经典，传统文化的韵味十足。忆起刘欢出过一张专辑，名为《60年代生人》，让我们的长辈们好好怀旧了一把。正如赤红之铁碰触肌肤的一瞬将会刻骨铭心一般，那些歌曲是老一辈身上的烙印，而我们呢？游戏动漫也在我们身上留下许多不可磨灭的痕迹。

动漫篇

◆名作的逆袭：德鲁亚加之塔

强烈建议观看此片之前先做好身体某部分抽筋的准备……

这个表面上是标准RPG类型的4月新番动画，改编自80年代NAMCO在街机上推出的同名游戏。主角是勇者，同伴包括弓箭手、魔法师、盗贼、战士，但实质却是超级无厘头的爆笑恶搞故事。以下，随意截取几个场面：

“我并不想战斗，如果你非要和我打的话……就先打倒我再说！！”





“……你到底打不打啊……”

“本人是深红之骑士——黑色骑士！！

勇者，休想继续前进，在你去折磨我们大王之前，就由我让你命丧于此吧”

（和敌人对峙中）

战士：“其实呢，我打完这场仗就要回老家结婚了。”

勇者：“哦……不过为什么这时候说？”

战士：“来吧，干掉敌人！呀——！！”



李嘉浩	华丽的登场，就必须华丽收场。（某编：你写的名字华丽到草书的程度）
读者资料	男，17岁，广东省化州市第一中高二生物班，525100

（被敌人扎了个透心凉，阵亡）

（改邪归正的黑色骑士，救助勇者之后）

黑色骑士：“勇者啊，你竟然会在这种地方苦战。记住！只有我才能打倒你。

对了，顺便说一句，打完这场仗，我打算回老家结婚。啊——！！”（被火球击中，阵亡）

BOSS：“其实，打完这场仗，我打算回老家结婚……”

众人：“……”

“勇者就由我们XX三人众来打倒”

“深蓝骑士！！”“镜面骑士！！”“绝影骑士！！”“红色骑士！！”

四个人一起合：“我们就是最强的××三人众！！”“啊！”（被勇者打倒）



除了台词上的无厘头，画面也经常恶搞些其他动漫，如EVA、《天元突破》等等。难得的是这样一部片子，画面素质居然也出奇得高，人设也非常漂亮，单看画面截图的话，谁能想到这片子如此的无厘头。画面优点是一方面，另一方面是那华丽的声优阵容，这样一部片子，谁能拒绝呢。不过看完后才发现一个大问题——制作方居然是GONZO，但愿这个片子不要再次验证GONZO出手必虎头蛇尾的定律就好。

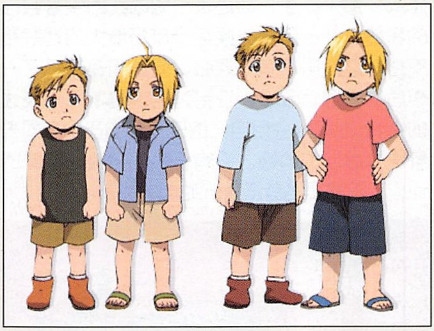
顺道说一下，这动画的第1话分为表、里两话，表话是那个超级无厘头的，里话则是比较正常(？)一点的。里话和表话的时间是一致的，只是描述了其他角色同时间发生的事，大家可别看是第1话就漏看了哪个。

◆世界的真理：等价交换原则

“健全的灵魂，寄宿在健全的精神与健全的肉体之中。”

——4月新番动画《噬魂师》每一话的开场白

这部从2004年开始在SQUARE ENIX旗下杂志《月刊少年Gangan》上连载的漫画作品，深受读者的欢迎和广泛好评。改编的动画版自上个月在日本地区开播以来，人气急速飙升，笔者看完目前播放的4话以后认为这是近期看过的最好的动画了。而每一话都有开场白的形式，很自然地就让人联想起了同样由SE投资制作动画化的《钢之炼金术师》，包括每一话片头中阿尔方斯·艾尔利克所说的自白：“没有牺牲就没有获得，想要得到什么，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的‘等价交换’原则。”



虽然《钢炼》的热潮已经褪去，但这部片子带来的极大震撼以及强烈感动，现在却仍时不时地回想起来。生活在乡间的两兄弟哥哥爱德华(11岁）和弟弟阿尔（10岁），希望能用炼金术使死去的母亲重新复活而进行了被列入禁忌的人体炼成。但是炼成失败，作为“等价交换”的代价，弟弟失去了身体，灵魂被固定在一具钢铁的盔甲里，而哥哥也失去了左腿和右手。

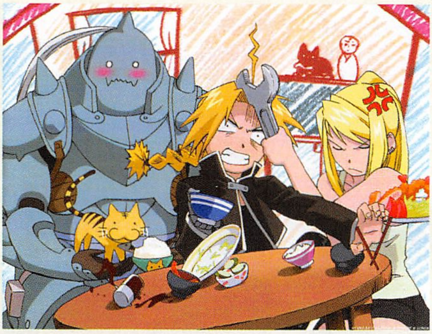
说起人物，笔者非常喜欢苦命的兄弟俩。虽然兄弟俩完全有资格成为传说中颓废唯美派(阿尔——特指还是正太的时候啦）的新一代掌门人，不过大多数时候看起来还是两个大大的傻瓜。可能因为作者的画风是那种没有下睫毛的圆圆大饼脸的关系，两个孩子的多数言行显得特别可爱，例如爱德华对于“小鬼”这个称谓的反应，还有阿尔对于“铠甲狂”的反应。其实这两个家伙已经很幸运了，至少，他们身边还有很多关心他们的人，有着怕他们受伤故意隐瞒他们的人。尽管温莉的兴趣很变态，修兹的嘴巴非常罗嗦，大佐说话向来很没有口德，阿姆斯特郎大人的星星很晃眼（@v@），不过有这样的人在身边，兄弟俩的旅途就绝对不孤单。很庆幸即使在那么灰暗的故事情节下，兄弟俩仍然能够笑得那么爽朗。从一开始的相互支持到有了那么多支持他们的人，这就是他们离开家之后得到最大的财富。当然，笔者承认喜欢他们很大一部分是因为同情。曾听过有人这么说，爱德华当时把弟弟的灵魂固定在铠甲里是最大

翁俊铭	如果信没有被主编吃了，请回答一下我的问题：暗凌和猴子，是男是女啊？（主编：我没有吃回函的恶趣味）
读者资料	男，14岁，福建省厦门市莲前西路夏汽宿舍99号601室，361004

的错误，就这样让一个人失去了肉体是最大的罪过。可是，没有什么人愿意看到自己唯一的亲人就在自己的眼前消失。所以爱德华宁愿失去手臂也要唤回弟弟的灵魂，即使因为在安上机械义肢发烧的时候，脑子里想的也只有弟弟。怕他会恨自己，害怕自己的任性会再次伤害了弟弟。而阿尔也是个好弟弟，这个善良的孩子身体成了那个样子，却还是一如既往的爱着自己的哥哥，并在多数时候给予哥哥最大的理解和支持。之后虽然有了误会，但是和哥哥打了一架后也会烟消云散。没错，男人是不善于表达的生物，他们只会用自己的任性和自己的方式去解决情感上的烦恼。没有恶心的字眼和暧昧的动作，这就是笔者最喜欢他们的地方。



军方的人物，最扎眼的当然就是被同人女们注目的修兹和大佐了。对他们的好感由来已久，一个是嘴巴罗嗦的新品种家庭妇男，一个是大龄闷骚未婚男青年。大人的世界不像孩子们那样单纯，为了向上爬大佐的手里也沾满了鲜血。但是，在伊修巴尔使用半成品“贤者之石”时的犹豫，被命令杀死温莉父母时颤抖的双手，以及，修兹葬礼时的泪水……大佐也是一个人，一个普通的男人。当然，对于很多人而言，他只是一个嘴巴很坏喜欢耍弄别人外加抢别人女朋友的轻浮家伙罢了。但是正如部下所言：“如果他只是这样的话，我们就不会跟随他了。”大佐有一种无法用语言具体描述出来的睿智和个人魅力，而中佐却是以生命的代价挖掘到了隐藏在幕后的真相，可此时他已经不能将发现的情报通知给信任的同伴。还有强大的肌肉男阿姆斯特郎少佐，和刀疤对战时不忘全身闪光，即使被爱德华和阿尔摔倒时也是金光闪闪，动不动就脱衣展示发达的肌肉（简而言之——兄贵）。但是这个人很善良，是很丑(？)但是很温柔的典型，他的一根筋性格给整部充斥着非常灰暗背



景和格调的动画带来了一丝活力，以及，感到了一股暖流。

“假如我当上大总统的话，我要让全国女性都穿上迷你裙！”

谁也别拦着我，我也要去跟随大佐实现全世界男人的野望！

◆雨中摇曳的菖蒲花：雪代巴

幕末，是个动荡不安的年代，若不是武士的话，还勉强可以维持平静的生活，但清里和雪代巴巴都生在武士世家，这就注定巴是无可避免地要经历暴风雨的洗礼。清里为了能够使得自己更加配得上他一心爱着的巴，毅然赴身当时动乱的中心——京都！他想在京都闯出一点声名之后，再风光地回来迎娶巴。局外人的我对这样的行为不于置评，但我清楚地知道其实巴是想阻止他的，却不知为什么原因她无法开口，就像最初巴与清里文定之日，巴一样无法向清里表达心中的喜悦之情那样，巴似乎是个过分内敛的人，喜怒哀乐不形于色，而且是想表达也表达不出来。



王士吉	为什么PSP上的《无双大蛇》不做成一千多M来提升画质呢？与PS2版差别很大！期待今后的下一款无双吧！
读者资料	男，17岁，贵州省贵阳市都司路126号北斗星公寓18-04号，550002

可能就因为巴没有对即将到来的婚姻表现出丝毫的喜悦，而促使清里去京都也不一定，反正不管原因何在，清里和巴之间就在分离的那一天结束了，生离成了死别是任何人都不愿见到的，怨只怨清里没受到命运女神的眷顾，在他能够回去与巴举行婚礼之前，遇到了刽子手拔刀斋。

深红的山茶花下血流成河，清里的生命与思念全凝结在那一道伤疤之上。含有强大怨念的伤痕是无法痊愈的，就在剑心开始厌恶自己一身的血腥气息之际，他尚且不知道这道血流不止的伤究竟给他的生命带来了什么。

惊闻噩耗，巴仍旧没有表现出什么特别的情绪，只是带着她一贯的冷漠也来到了京都。巴应当是非常爱着清里的，不然她不会自愿卷进危险的旋涡之中，在完全不清楚刽子手拔刀斋是个什么样的人的情况下，她就选择做最危险的一颗棋子。似乎一点都没考虑过刽子手一刀杀了她或者惑于美色，放过她然后加以玩弄的假设，实际上，这些都是大有可能的。而巴无所畏惧的勇气值得钦佩。如果不是对清里深刻的爱，她是不会来到剑心身边的。



然而这样的选择，不过是个更大的悲剧的开始。

“你……真的……能……唤来……腥风血雨呢！”这是巴对剑心说的第一句话，带着对清里的爱和对拔刀斋应该具有的恨，说出这句话，拉开了悲剧的序幕。巴静静地待在剑心身边，不多说一句话，不多做一件事，这样的个性其实与同样内敛的剑心十分相似。她就在剑心的身旁，默默地观察着他的一举一动，最初的动机或者还可以说是为了找出拔刀斋的弱点，但到了后来，不知从何时开始的，巴的目光已经不再这么单纯了。

离开京都共同生活的日子里，其实巴已经完全忘记了她最初接近剑心的目的，她是在享受着充斥在两人间的和谐与宁静的，可惜再怎么刻意逃避，事实终究是事实。暗乃武从未放弃过他们的暗杀计划，因此，籍着雪代缘的手开始演奏高潮的尾声。



等巴明白所谓的“找出弱点”不过是“安插弱点”的掩饰之时，被人拿住最大弱点的剑心已经心神恍惚地踏着深雪向山上来了。杀死了清里，便要有剑心的幸福安宁来偿还，这代价，不能不说是太大了点，身上的伤怎么也及不上心里的伤更重更深。在这场决斗中，剑心已经完全失去了一个刽子手的敏锐。身心双重的伤害让他甚至对最后一刀砍在了两个人身上都毫无所觉。他只有一个信念，那就是用尽全力！

巴当然悔恨难当！她为了第一个所爱的人甘冒风险，彻底不顾及自己地投身暗杀计划，却在她发现自己爱上了第二个人之后，才知道原来他们的目的只是把她变成他的弱点。她想保护剑心的希望完全落空。爱上两个人，而且是如此相对的两个人本就令巴开始讨厌自己，更惶论她才像一个刽子手那样亲手将两个爱人送上绝路，所以，她想要挽救剑心，同时也挽救自己。在这个世界上，她既对不起清里，更有愧于剑心，不论是二者之中的谁，她都再无颜面对。所以她选择用自己的生命来赎罪。死也许并不能令她解脱什么，却是她唯一可走的路。

巴的袭人香气是溶在雨中的，在清里没有踏上京都之前，她只是个再平凡不过的女子，然而当腥风血雨来临之后，她却散发出了惊人的魅力，足以魅惑所有人的心，包括清里、包括剑心、包括你我。

在《银魂》红樱篇里的刀匠村田仁铁对子女说的话，从某种意义上来说也是对《浪客剑心》中比古清十郎说的“剑是凶器，剑术是杀人的伎俩，无论用多么华丽的借口来掩饰，那始终是事实”这句话的升华。

“所谓的刀，终归是杀人凶器。不管倾注多



少心血，这一点都不会改变。尽管如此，我们也不能停下铁槌，不然会没饭吃的。不，不止这些，我们打造的是武器，所以才要不停地一直打下去。不是打铁，而是打造你的灵魂。打铁的同时，要注入你的灵魂，要成为一个善良清廉的人。要活得漂亮。只要你们挺直腰板，相应的，就可以吸引能够善用剑的人。喂，我说，你想打造怎样的剑？”

“保护人们的剑。”

游戏篇

游戏和动漫是密不可分的，在游戏CG技术越来越成熟的今天，大段大段精美的过场动画也如同动漫作品一般演绎出一幕幕经典的场面。当然啦，那些大家熟悉的生离死别和圆满结局之类的场面是不会出现在下文中的，因为实在是太熟悉了，再写出来未免让人觉得味同嚼蜡，所以还是来一点剑走偏锋的感觉吧。

◆背背的泛滥：腐向内容

早在1990年，一部《间之楔》以描写同性之间的爱成为ACG界的经典BL作品，也许最早的一批腐女就是在看着两位男主角相拥逝去的结局被感动的潸然泪下之后而产生的吧。不过在此之后的很多年，ACG中的同性之爱都只是特别的那么一小撮人才能接受的事物，随着一部又一部相关作品的问世，“攻受”“百合”等词才被广大ACG爱好者所接触和认识。而让广大非ACG爱好者正面认识到同性之爱的，嗯，是大家都知道的那部电影《断背山》，一夜之间“断背”这个词在网络上泛滥起来，而喜欢用叠字的宅人们则称其为“背背”。

同性之爱如今也成为ACG的流行元素之一了，不管怎样的作品都会有那么一点点擦边球性质的桥段，就算原本不是擦边球，一句含糊的台词或一个暧昧的眼神在腐女们无限发达的想象力补完之下也能成为令人脸红心跳的契机。游戏厂商当然不会错过这个潮流带来的影响，不管是不是搭调，都会在游戏中安插上那么一个腐女角色，生拉硬凑的对两个男性角色进行YY，比如说前段时间推出的AVG游戏《圣痛》，在结局的一章里就冷不丁出现一个腐女护士对两个纯友情的大学同班男生进行配对。

男主角的同学A由于某些原因而住院，期间同学B时常前来探望，于是某天两人被腐女护士拖住发问：“哦呵呵呵，你们两个今天是来做什么的呢？”

同学B回答说：“啊，是这样的，A的出院手续还没有完全办妥，所以我来帮忙打点一下。”

同学A补充说：“是啊，我对办理书面手续什么的比较头痛……”

腐女护士的想象力开始高速运转：“哎呀哎呀，这样的借口可是未够班呢！”

同学B：“啊？借口吗？不、不是……我真的是来帮忙的……”

腐女：“哎哟，不直率的男孩子可不招人喜欢哟。你们两个人是在约会吧？”

同学A：“啊？约会？”

腐女的脸上泛起了红晕：“从A一开始进医院我就注意到了哟，你们两个人的关系不仅仅



李洪杰 我不介意PG涨价，最好是9.8元。但是，前提是保证有两张大的游戏海报。（没有广告的那种）
读者资料 男，18岁，广东省韶关市武江北路220号，512026

是朋友而已吧？”

同学B恍然大悟：“啊，对，就是这个意思。你说的对极了，我们两个的关系非常好。”

（注1：普通人是不可能跟得上腐女的思想的，产生这种误会也是理所当然的。）

腐女激动起来：“我就说嘛！我也是那么想的，所以才会注意到啊。”

同学A：“那么你想对我们的关系提出什么疑问吗？”

腐女：“不，我才不会做那么无聊的事情，我呢……只是对你们更深层次的那部分有兴趣啊。比如你们是在什么地方什么情况下认识的呢，谁先向谁告白的呢之类的事情。”

同学B：“哎？啊？告白？你到底在说什么……”

（注2：说到这种程度才发现哪里不对，果然还是因为腐女按照自己的想法曲解了原本不暧昧的对话。）

腐女已经开始完全陷入自己的幻想世界，而无视了对方的疑问：“两个人看起来都很有受的气质呢，会不会是A主动进攻的呢……啊，但是戴着眼镜的B当攻方好像也不错呀……啊，到底你们谁是攻方呢？”

同学B：“啊？什么攻方？你到底在说什么呀？”

同学A首先明白了过来：“哦，原来是这样啊……前天老师向我们提出忠告的事情，B你还记得吗？”

同学B也终于明白过来：“哎？难道是……那个流言？”

接下来的事情就发展为B对被误解为背背的事情认真思考后略感烦恼，不知道该怎样应对，而豁达的A则一笑了之，两人撇下幻想中的腐女护士，办出院手续去了。腐女护士来问主角认为到底谁攻谁收，然后在脑内放映表白时的情景，兴奋的说：“帅哥配帅哥真是完美的组合呀，简直是少女梦想中的事情呀！”

（注3：一般来说，英俊的年轻男子是腐女最喜欢进行配对的素材，柔弱的正太和沧桑的大叔也经常拿来配对，不管两个人实际上有没有关系，完全不会影响腐女的配对乐趣。）

所以说，腐女真是可怕的生物呀，如果一定要在后面加上几句形成排比的话，那便是比腐女更可怕的是腐男，比腐男更可怕的是腐伪娘，比腐伪娘更可怕的是腐狸猫！

◆安能辩我是雄雌：性别混淆

这年头伪娘开始流行起来了，动漫作品里各种女装正太们人气渐高，现在甚至连PG读者回



函卡上都有人堂而皇之的在性别那一栏里写着“伪娘”两个大字，这与某个死不承认自己是伪娘的PG小编真是形成了鲜明的对比啊！其实游戏里也是有伪娘的，只是若不看人物设定的话，还真的不容易辨认出来哪一只才是伪娘，比如说下面这个家伙：

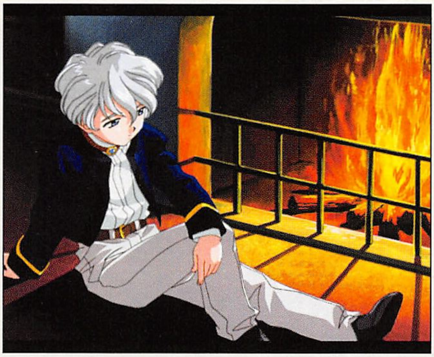
姓名：エレオール，身高：165cm，体重：48kg，喜欢的事物：可爱的东西，梦想：收集世界上所有可爱的东西。从相貌上来说，这个家伙看起来明明就是个十足可爱的女孩子，那种表情看起来也很萌，所以走在街上的时候总是会被当作女孩子看待的，搞不好路边卖水果的大叔还会乐意送两只苹果给这个家伙呢。但是实际上，如果我不说的话，谁会知道这个家伙都已经24岁了！而且还是个货真价实的男人！

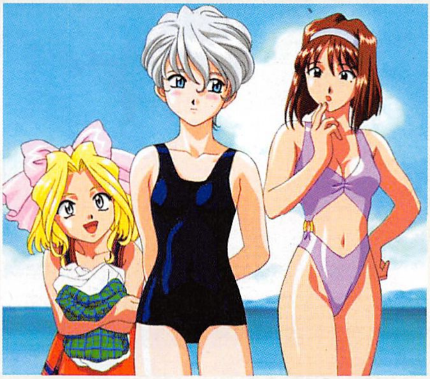
不得不说他很有身为伪娘的自觉，当被别人当作女孩子对待时，他从来都不会故意说破，反倒会顺势利用一下这种性别优势，买东西讨价还价起来比较方便什么的……从爱好方面来说，也实在女性化得不得了，属于那种看到可爱的东西就忍不住一定要买回去的类型，从这种意义上来说，老天还真是给错他身体了。

只是伪娘也有伪娘的烦恼，他经常会被垂涎美貌的小流氓混混们拦住（我抖），面对比如“小姐有没有兴趣一起喝茶啊”这样的邀请，拒绝掉之后很容易让对方恼羞成怒，虽然身为剑士，但是“你们再不走我就要对你们不客气



昂秦	可悲啊，问细米偶只有GBASP！可怜啊，问细米偶寄了N多期也不中PSP！（抽奖黑手：又是个写脑残体的，扔一边吧）
读者资料	男，13岁，呼和浩特市回民区钢铁路285号华龙小区一号楼三单元二楼西户，101050





了”这样的话竟然没有一丁点威慑力，怪只怪他实在太伪娘了呀……好在游戏的女主角是个很有正义感的家伙，用强硬的态度轰走小混混，上演了一出美女救英雄的好戏。然后，当女主角得知自己帮助的这个人竟然是男性的时候，几乎惊讶得眼珠子都要掉出来了，接下来便雇用他当作保镖，一起去各地采集炼金术用的材料，伪娘也算找到了不错的营生吧。

在更早的时候，伪娘潮流还没有兴起，当时是男装娘的天下，近有雷尼，远有伊集院丽。

身为原星组成员，雷尼拥有最为悲惨的过去，自7岁时就成为实验体，被剥夺了一切感情，只学习各种战斗技巧，直到被解救出来之后才过上正常的生活。当雷尼和织姬前往花组报道的时候，爱丽丝兴奋得从楼梯扶手上一路滑下去，眼看就要不小心摔倒的时候，雷尼适时抱住了她，还接住了她心爱的小熊。

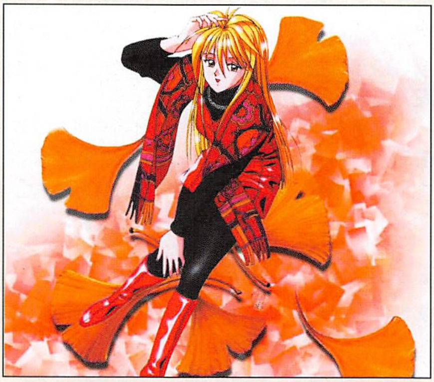
雷尼简单的着装和冷峻的表情让主角大神一郎和玩家都误会了她的性别，直到某天晚上大神在蒸汽腾腾的浴室遇到雷尼，还主动帮她搓背才发现了这个天大的误会……关于大神对性别问题的疑问，雷尼只是镇定地回答：“是的。”结果掩面向外奔而撞到墙的反而是大神，雷尼甚至还冷静地指出门的方向所在。

雷尼对战斗之外的事情看得很淡，食物只要有营养就好，所以芥末比小饼干更能引起她的认同。而因为泳衣的阻力问题，雷尼甚至放弃泳衣而干脆裸泳，被大神生气的斥责后，她才决定穿上泳衣，而理由只是为了不给别人带来困扰。

雷尼在花组的日常生活与战斗中渐渐恢复了原有的感情，这一切都要归功于大神一郎吧，是他改变了雷尼的命运和今后的人生，从一开始不知可爱为何物，到后来写日记期待美好的未来，雷尼渐渐抓住了玩家们的心。相信当她与大神深情相拥的时候，没有人不为之感动吧。

话说类似的男性向恋爱游戏都会有这么一个男装娘的设定吧，只是最早的时候大家都不谙此道，比方说没有人会一开始就察觉出伊集院丽是女儿身，必然会为了实现传说之树下告白的宏大目标而努力奋斗着，而相当于情敌的伊集院丽就成为极其麻烦的存在。本来嘛，身为世界级富豪伊集院财团的继承人，而且又是光辉高校理事长的亲孙女，金发傲骄系就是最经典的设定了，只是玩家未免对她恨得牙痒痒，暗想“这小子太嚣张了吧，那么自我中心，又喜欢挖苦讽刺别人”的一定大有人在。

话说回来，等到大家都知道伊集院丽是男装娘之后，反倒会念起她的好处来，什么穿女装真漂亮堪称游戏里第一美女啦，什么追求她很容易只要打三年电话即使主角是脑残也没问题啦，还会意兴盎然的说起她被绑架的时候伊集院家竟然华丽的出动私人军队！



说起来我个人是比较偏爱男装娘的，对伪娘也不排斥，性别混淆也算是ACG作品中一道亮丽的风景线吧XD。

◆无尽的轮回：关底在哪里

最后要说的这个呢，相信很多人有切身体会，因为这个桥段的主角正是身为玩家的你。从一把破剑一件破衣服开始闯荡世界，从辛辛苦苦虐待史莱姆练级开始，一直到动辄家产百万随便怎么买高级装备也不心疼，到身怀绝技对付高级怪物不费吹灰之力，蕴含在其中的是成长的快乐和满足。

但是如果在你辛辛苦苦打倒魔王以为取得胜利世界从此就能和平安定的时候，突然得知魔王不是最终BOSS，真正应该打倒的幕后黑手而是某大魔王，一定会产生一种想要迎接这个更大的挑战的心情吧。好吧，手刃某大魔王的目标终于达成了，欢悦雀跃从此可以金盆洗手封剑隐退的时刻又听到了实际上操纵一切的是远古魔王，此刻的你又会有怎样的心情呢?

就好比过生日的时候收到一件包装精美的巨大盒子作为礼物，兴致勃勃地打开之后发现里面是一个稍小一点的盒子，继续打开发现里面还套着别的盒子，就这样一层层的盒子套盒子，层数太多导致在重复打开的过程中就已经把原本的好兴致消磨殆尽了，真是一件令人无可奈何的事情呀。

事实上在玩很多游戏的时候，也会因为类似的设定让人有一种非常想要OTZ的冲动。最能让人产生这种感觉的当属神雷级的《远古封印之炎》，以小队为单位的战斗系统设定也不能说不好，但是行动值的限制和无法跳过的战斗动画让战斗变得极其缓慢，这些尚且可以忍受。而让人无法忍受的是游戏越是到后来莫名其妙的敌军增援就越多，简直就像是为了延长玩家的游戏时间而故意设置的，一场战斗打上半个多小时成为了家常便饭，再加上游戏章节实在是太多了，导致玩起来直叫人有种怒发冲冠砸机器的冲动。



回想几个月前，为了撰写《卡片英雄》游戏攻略而开始接触这个游戏，虽然游戏中的教学内容对卡片新手来说相当详细体贴了，但是要想从外行人到熟练掌握还是有那么一点难度的。一开始的卡组是相当凄凉的，需要足够好的运气才能保证胜率100%，为了得到更好的卡片，就必须去对战中心找人切磋，不论输赢都能获得积分，蹭够分就可以去抽卡包了。对战中心是有实力排行榜的，最初只能找榜尾的几个人轮番骚扰，觉得自己实力不错了想找排名前三的人挑战，一般都会输得落花流水……

在痛苦煎熬中好不容易慢慢升到了榜首的位置，终于可以扬眉吐气无惧任何对手了，一纸全国大赛邀请信又将自信满满的心扔进了冰窟——全国大赛采用的是专业游戏规则，而不是之前用的那种业余规则。这样一来又得从最基本的学习训练开始做起，经历魔鬼式集中训练终于打败宿命的对手摘取全国大赛桂冠之后，才被对手告知还有更高层次的比赛规则……



于是可怜的玩家只能一次又一次在到达顶峰之后又从山脚下开始慢慢爬坡，经受一次又一次重复洗礼，只是，这样无尽的轮回怎样才能到达尽头，还不如痛快的关机了断吧。

结语

虽然最初开始考虑这个特别策划的时候，觉得可写的东西很多很多，舍这个不是弃那个也不是，但是真正提笔的时候，却不知道到底写些什么才好了。每个人的心目中都有那么一些ACG的经典桥段吧，那是其他人所无法体会的，只有自己才深深了解的快乐与感动。当我们回忆起来的时候，每一幕都是那么鲜明生动，就好像是刚刚经历过一样，仍然带着一点点余温。希望在若干年后，当我们再度回忆的时候，也仍然和当初和现在一样，将它们铭刻在心中不忘。

高永悦	我是《游戏王》的粉丝，如果有同样爱好的NPC们请与我联系！（某编：NPC向来都是等别人主动找上门的）
读者资料	男，17岁，内蒙古包头市昆区友谊16.9栋10号，014010



根据人气动画《名侦探柯南》改编的游戏《名侦探柯南：消失的博士与找茬塔》又在DS上登场了，这次少年侦探团的队员们将挑战各式各样的找茬游戏。为了救出被绑架的阿笠博士,就要挑战犯人送来的找茬游戏。绑架博士的犯人送来的包裹中要求少年侦探团去参加“找茬之塔”的谜之游戏。为了救出博士，柯南一行按犯人的要求去挑战一个又一个找茬游戏。每题都要求在10秒的限制时间内，找出上下屏画面中不一样的地方。除单人模式外，游戏还支持最多4人参与的联机找错误多人通信对战。

NDS	NBGI	2008年4月3日
	ETC	1～4人/5040日元
名侦探柯南:消失的博士与找茬塔		256Mb

“谜底已经解开了，真相只有一个！”

《名侦探柯南：消失的博士与找茬塔》是以连载中的超人气推理漫画《名侦探柯南》为题材所改编的益智冒险游戏，故事叙述为了找回莫名消失的阿笠博士，柯南等少年侦探团一行人将必须接受神秘犯人野王的挑战。

在本作故事方面，描述柯南、步美等少年侦探团的伙伴们在一起前往阿笠博士家拜访的时候，但是却发现家里好像有被什么人入侵的迹象，而且博士也不见踪影……。在这样紧迫的气氛下，对方所留下的只有一个神秘的游戏软件跟一张留言卡。“少年侦探团的各位，如果想要回阿笠博士的话，就请把我所送的礼物给解开吧。——野王”。究竟在博士身上发生了什么事情？这个自称为野王的又是？而他所送来的这款游戏软件里又隐藏了什么秘密？就这样，接受了犯人挑战的少年侦探团们，开始为了寻找出这唯一的真相而进行调查。

游戏主要采用“大家来找茬”的玩法，让玩家比对上下屏幕画面的不同之处，并以触摸笔将不同处圈出，每个题目都有10秒钟的作答时间，并以10题为单位连续出题。除了要在时限内找出画面中的错误之外，游戏中并会不时出现干扰玩家找错误的状况，必须使用道具将障碍排除才能继续作答。像是以麻醉手表让不相干的妨碍者昏睡，用触摸笔刮掉挡住画面的覆盖物，或者是把横越画面的大量足球用威力球鞋踢开等等。

至于在游戏系统方面，本作基本上的设定非常简单，跟一般的找茬游戏没有太大区别，玩家主要是要比较DS上下两个画面的图案，然后





用触摸笔把画面中不同的错误地方给找出来圈起来就可以了。由于问题一次会连续出10题考验玩家，而且每一题都只有10秒左右的限制时间，因此在整体节奏上非常的快。

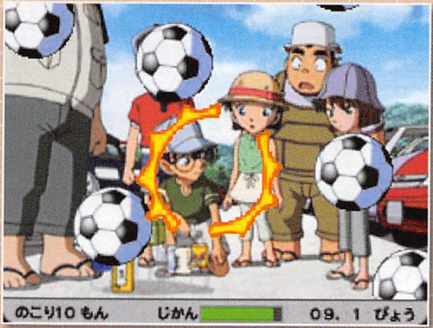
在找茬塔里，也会有对找出错误地方有所帮助的道具或侦探机器等等出现，玩家也可以设法将这些收集起来，让自己在找茬过关的过程中能够更加有利地进行。另外游戏进行时，有

润田驹 前天亲手玩了十分钟DSL,啊!好好玩!画面好鲜艳!过后再回头看看我那破DS,唉…泪奔ing(露琪:暗凌姐姐就一直在用DS写攻略哟)
读者资料 男，17岁，呼市新城区构件街予制T宿舍2号楼东单元二楼中户，010010

时候还会有故事中玩家所熟悉的角色如小五郎等等在画面上突然出现挡住画面妨碍玩家寻找错误，此时玩家也可以用触摸笔在下屏幕上画圈让小五郎睡着并把他赶出画面之外，或是如果在塔内得到侦探机器“手表型麻醉枪”的话，也可以把它装备起来，然后此时只要直接用触摸笔点击对方就可以让其睡着了。

在故事模式中，每个小关有好几张图片，每张图都有1个不同的地方。每小关有4个S关分别为S1、S2、S3、S4，在屏幕上方面可以看到おてつき的字样，边上的×就代表还剩下可以错误的机会，当出现3次×之后就要当心，因为再找错1次本关就算失败了。当过了这4个小关后就会出现SP关卡，也就等同于该小关的BOSS关。一般每个SP关卡都会有不同的新组碍方式。当完成了3个SP关后，再过4 个S关就会出现该层的BOSS关了。每个BOSS关都必须找出5个不同点并且有特殊的阻碍方式，不过时间条有所加长，但是要在短短的20秒内找出5个不同的地方，也不是那么轻松就能够办到的，这就纯粹取决于你的反应和洞察能力了。

在本作的“画廊模式”中，收录了游戏内登场的所有插画绘图让玩家们欣赏，而且每个插画绘图上面都会隐藏着全部5个的错误存在，由于这个模式的设定跟本篇故事不同，并不需要在限制时间内找出所有错误，因此玩家可以慢慢地找出错误，享受轻松找茬解谜的乐趣；并且这个模式中的错误全部都是本模式专用错误，所以也不必担心之前在本篇故事已经玩过会觉得无趣。



而在本作的“通信模式”中，则将分成“DS下载游玩”跟“DS无线对战”两个模式，其中“DS下载游玩”支持一卡最多四人同时游戏，让玩家挑战全部十题的找茬乐趣，并比赛看谁能够找出最多的错误。至于“DS无线对战”方面，则是收录了在DS主机的下画面会有许多特殊贴纸或足球将答案隐藏起来，玩家必须通过特殊的方式才能解开机关找出错误的题目。也因为如此，玩家在游戏一开始之前必须先装备好“侦探道具”，但是由于每个“侦探道具”所能解除的机关都不尽相同，因此有时候也会有装备的道具对解题完全没有任何帮助的情况发生，此时装备着什么样的侦探道具是左右玩家之间胜负天平的重要关键所在。





《名侦探柯南》是漫画家青山刚昌以侦探推理情节为主题的作品，从1994年开始在日本小学馆的漫画杂志《周刊少年Sunday》上刊登以来，现在连载到第645回，连载周期目前已长达14年之久。改编的动画版自1996年开始在电视台放映至今，收视率长期居高不下，近年来虽然有所下滑，但依旧高居日本动画收视率前10名之列，并且每年会固定制作一部剧场版在电影院中上映。而本次改编成游戏的内容似乎是原创剧情（好吧，我承认只看过其中几个剧场版，金田一才是最高的推理漫画没有之一），不过原作里的人气角色都有登场，尽管已经不需要用推理的手段找出隐藏在事件背后的惟一真相。作为一款休闲类型的找茬游戏，在系统方面虽然并没有什么突破，但本作的卖点也不在这里，对于原作fans来说，看到熟悉的人物在游戏里共聚一堂就已经足够开心了吧。

B

任宇昕	小声地说：“帮忙宣传一下百度的掌机迷吧！”（露琪：据说库巴常在那里出没，碧奇公主请注意！）
读者资料	男，16岁，北京市西城区，100088



三十年的时间够干什么？够让一个懵懂少年变成另一个懵懂少年的父亲；会把一个众人皆知的事物从绝大多数人脑中抹去——不过，三十年显然还不够抹杀真正的经典——这部《时空飞船》，就跨越三十年的时间，重新以动画和DS的游戏的方式展现在当年的少年与他们的子女面前。究竟这部动画有什么魅力，能够让人历经三十年而念念不忘呢？让我们透过游戏去一探究竟吧。

NDS	Takaratomy	2008年4月24日
	ACT	1-2人/5040日元
新时间飞船 惊心动魄大作战		512Mb

只要有Yatterman在，邪恶便永无出头之日！

《タイムボカンシリーズ ヤッターマン》（Yatterman）是上个世纪70年代末（1977年）在日本公映的一部动画片的名字，当时这部作品大获成功，同期收视率超过20%，堪称神作。《时间飞船》这个译名是国内引进时候的译名。当然，不只是我，恐怕诸位读者们多半都没有听说过这部动画（=_=|||），因为大多数人都没有三十岁啊……

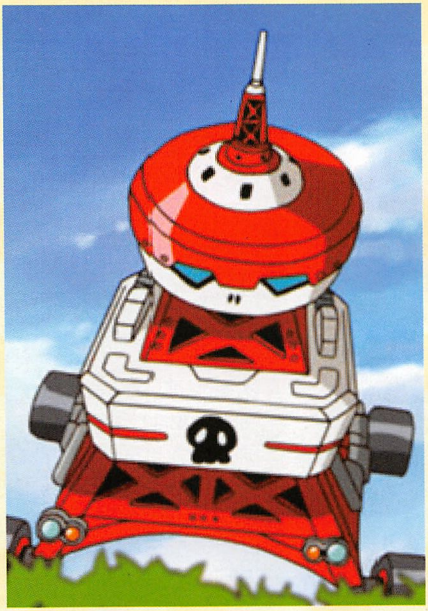
《ヤッターマン》的剧情比较简单，很有80年代的风格，讲述了两位少年少女变身成“ヤッターマン”超人，对抗受到盗贼之神ドクロベエ启示的盗贼三人组“ドロンボー”的故事。和当时的系列动画和特摄剧（比如奥特曼）一样，本部动画也有一个相应固定的故事模式，每集的大体结构是坏人出现，策划阴谋并制造混乱，之后ヤッターマン出现，经过种种斗争挫败敌人的阴谋，恼羞成怒的敌人启动各种各样的巨大机器人，然后ヤッターマン也驾驶自己的巨大机器人将对方打败，最后的场景则多半是落荒而逃的三人组受到了ドクロベエ的惩罚，胜利的ヤッターマン则要摆出例行的胜利POSE——这可算不上是多余的介绍，因为游戏的流程也正是如此。

主角介绍

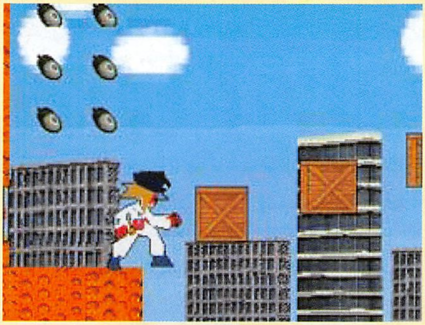
ヤッターマン1号：高田玩具店主的儿子，喜欢制造奇奇怪怪的机械。他的武器是手里的玩具，射程比较远，威力较大，能够向各个方向发射，向钩子发射的话可以挂在钩子上，荡到更远的地方。

ヤッターマン2号：电器店主的女儿，擅长电气修理。她的武器是手里的电击棍，可以发射短距离的电波，攻击力较弱，但能够麻痹敌人，而且向上攻击的角度较小，可以攻击正上方附近的敌人。长按攻击键可以在身前转动电击棍护体，此时可以反弹敌人的飞行道具。电击可以启动或切换某些机关，触发升降台的运动。

游戏流程



杨政 《高级战争 毁灭之日》美版终于入手！即将开始新的战争任务。
读者资料 男，14岁，陕西省西安市新城区康乐路十街坊7号楼3-31，710043



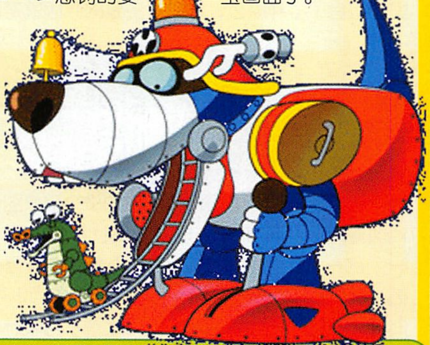


游戏的每个关卡分为四个部分，分别是探索部分A、中BOSS战、探索部分B、总BOSS战，其中探索部分是游戏的关键。

探索部分： 探索部分的主要任务是收集散布在关卡中的五枚骷髅戒指。在每关开始的剧情中，系统都会告诉你本关的任务，只有收集到足够多的骷髅戒指才能够进入下一关。游戏时，右上角显示剩余时间，若是时间耗尽还没能过关就只好死掉一条命了。游戏中的路线都是单行线，也有不少分支，所以往往一次并不能收集齐五枚骷髅戒指，玩家可以重复挑战关卡，有些路线隐藏得相当好，想要找到难度不低。除了骷髅戒指和回复HP、无敌等常规动作游戏道具之外，关卡中还散落着各种机械道具，收集这些道具有助于在总BOSS战中获胜，所以请尽量踏破关卡吧。

中BOSS战： 中BOSS战就是动作游戏的常规BOSS战模式，玩家要操纵主角打败敌人。虽然前几关的BOSS都弱得离谱，不过后期BOSS战还是有一些难度的。因为没有使用类道具，所以要利用5格HP来对抗BOSS的话只有4次失误机会哦。

总BOSS战： 每关的第四部分就是原作中激动人心的巨大机械人对决！ヤッターマン一方的巨大机械人（狗）每关的基本能力都是固定的，其强弱取决于两位主角在探索部分收集的各种道具。其中胶囊型的道具是数量最大也是最主要的，可以提升HP，狗骨头道具则能够提升其他方面的能力比如攻击力、必杀使用次数等。至于对决的方式，是——呃，是猜拳……每回合我方都可以选择格斗、撞击或者飞弹攻击（剪刀石头布），如果猜拳胜利的话便可以对对方造成损伤。对决中还可以使用必杀技（用笔点击下屏的必杀键），使用必杀技的当回合猜拳胜利的话，就能够使出原著中的种种必杀攻击，给对方造成巨大的损伤。将对方的机器人打爆之后，盗贼三人组就会骑逃生自行车溜走，此时按提示点击他们，就可以看到三人组被ドクロベエ惩罚的耍宝画面了。





和诸位读者一样，八房君也没有看过这部动画，所以只好就游戏本身来评价了。本作作为一款动作游戏给人的第一感觉并不深刻，主人公的能力比较有限，系统简单易懂，剧情存在感也很薄弱，略微熟悉流程后剩下的便是攻关过程。游戏相对来说比较注重收集、探索要素，要想收集全部的骷髅戒指可以说相当有难度。游戏整体与另一个系列游戏——《风之克罗诺亚》非常相似，可惜的是本作并没有画面缩放功能，人物比例也相对较大，所以想要纵观全局有点不便，玩家多半要像当年打《MARIO》一样，祭出打动作游戏的一大法宝——背版（OTL）。总体来说，这是一款充满了传统气息的游戏，配合复古的剧情，也算是“向经典致敬”（露琪语）了吧。
顺带一提，本作的机械设定居然是GUNDAM之父大河原邦男？！

李高杨	任饭？索饭？其实我是游戏饭，玩还要限制自己，是不是有点迂？
读者资料	男，19岁，河北高碑店市世纪广场北门邮政报刊亭，074000 E-MAIL：bugsnake_123@163.com

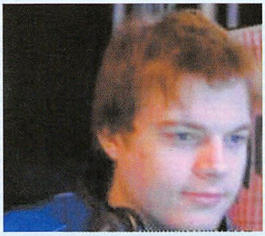
■文责/库巴

神秘人发布自制PSP3.93固件！M33小组不批评反支持？！

最近在PG论坛上有一位神秘人发布了自制3.93固件，引起了广大玩家的热烈讨论。就在大家议论纷纷时，M33小组的著名测试员Mathiuelh在论坛上发表了一个声明，从声明中可以看出，M33小组和DA对这位神秘人发布的自制3.93固件不但不进行批评，相反竟表示欢迎和支持这位神秘人的开发工作。

Mathiuelh在声明中写道：我向开发3.93这个出色自制固件的作者表示祝贺，并且衷心地希望他能把这个固件的开发工作坚持下去。我发现他实现XMB下直接调用恢复模式的方法非常有趣，同时也很有创意。关于M33，在SONY PSP 4.0官方固件发布之前，我们没有任何开发计划，只能等待。这里面包含了多种原因，其中最主要的原因就是自从SONY发布3.90固件以来，没有任何一次固件的更新是有价值的，至少我个人的观点是这样的。

由神秘人自行开发的3.93固件添加了许多实用功能，除了之前"声明"中提到的在XMB下调用恢复模式外，还可以隐藏MAC地址，实现游戏存档非加密模式保存等等。相信正是这些新亮点的出现使得现在闲着无事的M33小组与DA表示了欢迎和支持，不过这样的支持声明一出现，是否会掀起一番新的固件自制浪潮呢？拭目以待吧！



国外网站惊现PSP2订购？！原来是国内厂商以假想图制作的播放器

还记得两个月前网上掀起的PSP2假想图设计风潮吗，当时每一位玩家的设计都很大胆，一个比一个出色，精致。其中要数超大屏幕滑盖设计的PSP2最为拉风，虽然各位网友都称赞此设计，但心里也明白此物只可远观不可亵玩。

然而最近国外网站PMP today的报道中称，中国深圳某家厂商正在以这个PSP2假想图为外形，设计制作一款PMP播放器，这款播放器的名字叫做PMP NES Gamer(产品代号DPMP-003)，国外网站居然还标出了很多强大功能：130万像素的摄像头，3.0寸TFT屏幕；支持收看和录制电视节目；支持视频输入和TV-OUT(TV-NTSC/TV-PAL)；支持电子书、图片浏览；支持FM、录音功能；支持MP3/ WMA /WAV等音频格式；支持NES游戏；支持ASF格式的MP4视频播放。

不知各位读者看到这里有何感想，是否和我一样认为这又是山寨厂商的杰作呢？如果真的价格低廉而且配有130万像素的摄像头，笔者也想买一个来耍一耍，只怕广告做得好，不如山寨厂商吹得好。估计国外玩家在看了PMP today网站的报道后，再一次蛰伏在made in China下了吧。



路征耀 我发现用湿巾擦PP的摇杆会擦得很干净又不伤机器！
读者资料 男，18岁，郑州九中高三，450000，QQ315672872

破解游戏娶新娘？！被破解游戏商赠送蜜月机票！

《Bejeweled》是美国游戏公司Popcap出品的一款桌面游戏，中文译名为《钻石情迷》。玩法非常简单，只要把同种颜色的钻石三个连在一起就可以消除掉，这款游戏深受全世界各国女性玩家欢迎。现在有很多玩法相同风格不一样的桌面游戏都是仿照《Bejeweled》制作的。

有个名叫波尼彭的华裔青年在博客上写下了他“浪漫”的求婚方式，之后竟然获得了Popcap公司赠送的两张蜜月机票。原来他在之前一直想用一种与众不同的求婚方式，当想到女友塔米莉非常爱玩《Bejeweled》游戏时，他决定破解游戏，让游戏帮他求婚，虽然波尼彭是一名金融软件程序设计员，但是这个游戏的破解也花费了他整整一个月的时间。当塔米莉在毫不知情下玩着修改过的游戏，达到某个分数时，屏幕中间突然出现了一枚钻戒和一句求婚语，欣喜若狂的塔米莉毫不犹豫地答应了求婚。当这件事在网络上传开以后，波尼彭接受了美国《纽瓦克明星纪事报》的采访，他认为这种求婚方式虽然有些“傻气”，但是想想还是挺酷的。当Popcap公司听说这对情侣准备在今年完婚以后，立即赠送了两张飞往西雅图的蜜月机票，该公司的发言人表示：“大多数游戏开发商不会喜欢别人修改他们的游戏程序，但这次修改为他赢得了一名女孩的心，虽然我们是游戏的编程人员，但我们要对他说：‘波尼，向你脱帽致敬！’”Popcap公司还打算向参加两人婚礼的宾客赠送《Bejeweled》游戏。



高科技能让你不用看就能玩PSP！有史以来最庞大的PSP自制“外设”

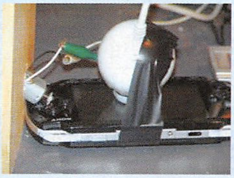


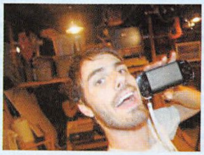
很多玩家都接触过PSP游戏《打工地狱》（Work Time Fun），这是一款休闲类的迷你小游戏合集，玩家将投入到各种各样疯狂的工作中去努力赚钱，而这些金钱可以用来获得隐藏道具以及开启新的工作。其中有一个砍木头的游戏，就是一个老太太会不停地把一个兔子形状的木块放在树桩上，玩家则手持巨斧，只要按下×键就会把木块砍成两截，但有时老太太会把真兔子放在上面，这时如果你的反应不够快依然习惯性地按下×键，一个血肉模糊的兔子就会在你的面前倒下。 有一位玩家由于不忍心杀死兔子，于是自己动手制作了一个大型PSP“外设”，有了这个“外”设不但不会误杀兔子，连看都不用看就可以进行游戏了。

这套“外设”至少需要两台电脑一个摄像头和一个电动机。先用胶布在PSP屏幕上方固定住



一个摄像头，一定要让摄像头对准屏幕中间的树桩位置，用一台电脑连接摄像头，监控摄像头输入的画面。再用另一台电脑连接一个小电机，把小电机固定在×键上方。当左边电脑检测到摄像头输入的图像不是兔子时就通过局域网给右边电脑发出一个信号，右边的电脑接到信号就给电机通电完成一个按键动作，这样就可以避免误杀兔子了。





这位玩家发明的“巨型外设”实在是有创意没意义，游戏玩到不用动手不用睁眼也是一种境界啊！

NDS的生活应援

Cheerful DS Life

火热推荐

（丰 富 你 的 DS 空 间）



A·RPG 流行时尚		
	游戏名	美妙世界
	厂　商	SQUARE ENIX
	发售日及其它资料	●2008.4.21 ●1人 ●39.99美元●1Gb

去年夏天曾引起过话题的《美妙世界》在上个月下旬推出美版了。本作是以日本东京的涉谷街头为故事背景，描写少男少女为了求得生存向各种任务挑战的动作角色扮演游戏，他们的命运在七天内会有巨大的变化。这款明显带有时尚流行元素的游戏，由SE当红画师之一的野村哲也兼任角色设定和创意制作人。从游戏设计和操作方式上来讲，本作充分运用了DS的功能，使玩家体会到不同于以往的战斗感觉。



这个世界与你同在

流行元素融合到游戏中的另类感觉



→游戏画面的上下屏分工明确：上屏显示角色所处的地点，下屏则直接进入战斗模式。

游戏故事叙述15岁的少年主角樱庭音操，某日街道来自神秘组织“死神”的电子邮件，信中宣告被称为“死神游戏”的考验正式开始，参与者必须在7天内完成被赋予的任务并存活下来，方能脱离游戏。因此音操被迫在与熟悉的涩谷街道相同的异世界中奔波，与同伴并肩对抗接踵而来的威胁。一成不变但是又有什么地方不太对劲的涩谷街道。当主角樱庭音操在人来人往的喧嚷声中觉醒时，察觉到自己身体的某个地方不对劲了。困惑不已的音操，被迫从被称为“死神”的组织接下任务指令。如果不能完成任务的话，音操的存在会被抹消，这场恶魔游戏于是展开。如果能在7天内完成任务并活下去的话，似乎就会被解放？音操就在一无所知的状况下，和陷入相同状况的神秘少女四季合作奔走在与熟悉的涩谷街道相同的异世界上，希望能够找出令他们逃出生天的方法。



→“出击吧，黑喵君！”必杀技的演出华丽十足。

游戏采用上下画面同时进行的动作战斗系统，以触控笔操作下屏幕的音操、十字钮操作女主角四季与伙伴约书亚等人，来与异世界中被称为“杂音”的怪物战斗。音操的攻击可通过更换徽章的方式来变化，而四季的攻击则是依照画面指示按下十字钮来选择，并可进行上下屏幕的连携攻击。



←满大街的奇装异服体现野村哲也设计的功底。

汪思雨	100期PG出的日期跟我的生日是同一天，(虽然不是当天到的)好好高兴呀～（露琪：皇骑版权已不在松野手里，短期内看来是无望了）
读者资料	女，16岁，北京市海淀区怡清园2-9-201，100192

SLG 宠物饲养	
游戏名	梦猫DS
厂　商	SEGA
发售日及其它资料	●2008.3.20 ●1人 ●5040日元 ●512Mb

可爱世嘉猫的萌之逆袭



《梦猫DS》是以饲养小猫为主题的电子宠物游戏，本作一共收录了多达60种以上的纯种与混血的小猫，而且即使是同一种类的小猫，也会有皮毛颜色等细节上的差别，玩家可依照喜好选择不同性别、花色、性格的小猫来喂养。游戏中你将成为小猫的主人，通过触摸笔和小猫交流，而且本作还搭载了通过不同的声音能够识别出主人情感的机能，相性高的小猫能够察觉到主人的情绪变化。游戏在设计方面的许多细节表现都做到了和现实世界中的小猫并无二致的程度，很容易就让人产生代入感，基本可以看作是《任天狗》的世嘉版了。

“还在看我，再看就把我带回家去”

游戏中玩家可自行选择并打造与小猫共同生活的房间，选择样式并摆设各式家具，通过触控笔来与小猫进行互动，像是逗弄、抚摸等等，或者是拿出各种玩具与小猫一同玩耍。之外还可以喂小猫喝牛奶或吃饲料，替小猫穿戴项圈或蝴蝶结，替小猫洗澡等。游戏中也可以使用麦克风来呼叫小猫的名字来与小猫互动，系统将通过“声音信息分析机能”的技术来分析语音中所蕴含的情绪，让小猫也能感受到玩家的喜怒哀乐。为了与小猫进行更深入的互动，玩家必须通过“驯服测验”来提升自己的技能等级，共有7种技能可以锻炼，通过测验后即可获得声号与奖金作为鼓励。玩家可以使用摄影机替小猫留下各种居家生活照片，最多可储存80张，会随着玩家技能的提升来逐步开放镜头的缩放等功能。



←1987年6月21日出生的手岛葵，在2006年6月以演唱《テルーの歌》出道。



←玩过《任天狗》的话应该会很熟悉这样的操作画面吧。



→即使暂时不去管小猫，它们也会自己玩耍的哟。

清纯玉女歌手手岛葵为游戏献声

世嘉这次还请到了曾演唱动画电影《地海战记》插入曲《テルーの歌》的女歌手手岛葵，演唱游戏的宣传歌曲《恋爱的尾巴》。从3月26日起，世嘉与东京吉祥寺的小猫咖啡厅合作举办宣传活动，让玩家在店内19只可爱小猫的围绕下试玩游戏。毫无疑问，本作对猫控来说是无法抵抗的诱惑吧。



↑游戏中所收录的小猫们都会附带有详细的档案资料。

与《任天狗》有所不同的是，对于本作世嘉似乎并没有发售多种其它不同版本的计划，所以玩家不必担心自己买到的版本没有喜欢的小猫，从这点上来看比任天堂厚道多了。

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第 5 回 这次的话题

市场持续低靡，五一七天长假缩减为三天，黄金周商机一去不复返，节前PSP2000行情不升反降，组棒再度调价，真高速4棒G及8G性价比突显，成为配机首选，DS死水一潭，烧录卡也遭池鱼之殃。

南昌地区市场动态

本期市场依旧是不景气，今年假期改革导致五一黄金周七天长假缩水为三天，如此一来就和平时的周末没什么区别了，而且假期缩水就等于商机缩水，意味着什么大家都很清楚。截止到发稿日距离五一仅仅一天时间，PSP2000方面依然没有丝毫涨价的迹象，相反破天荒的狂降了几十块。这绝对是史无前例的，也是事先没有预料到的。受主机行情的影响，记忆棒自然水降船低。4G真高速棒的性价比空前强大，与B棒的差价由以前缩减了近半，在二者差价不大的前提下，等于把速度欠佳的B棒逼上了绝路。另外由于组棒持续降价，几乎把马甲伪棒彻底踢出了市场，特别是在南昌地区，TF转接套装的风还没刮起来就灭了，其他城市也好不到那里去。

DS方面的销售几乎是死水一潭，在近段时间别说是半个月，即便是一个月的销量也难突破一只手。不过这种时期就连PSP都难卖，DS何来销量可言，价格和上期相比没有任何的变化，也变化不了，货源充足的很，就是没人买。主机都停摆了，配套产品就更没戏唱了，不管什么牌子的烧录卡都只能摆在柜台里上灰，TT也好AK2也罢都没脾气，价格方面很平稳。另外，金士顿日产TF卡最近行情也挺老实，总而言之现在购买DS就是俩字：实在。



广州地区市场动态

广州市场的PSP2000向来就是全国最低价，本期包括绿色主机在内的六色主机店头报价统一在1400元上下，必须要指出的是黑白系和彩色系进价方面基本上没有差价，但这也要看各家店的报价习惯了。不过其中粉红色主机的隐性身价还是要高一点的，虽然已经比较上期逐渐恢复了正常价格，但有的水货商依然有一条不成文的规定，如果单拿粉色机的话价格要高30—40块，和其他颜色一起拿就相差极小，不过即便如此报价1500元的卖店也不在少数。其实就算单拿也只比其他颜色贵40块，那么合理价格最多也就1450元。大红色主机非豪华版报价在1600元左右的样子，可以是全国最低的标准了。不过经常有广州读者反映当地价格和杂志介绍有出入，在这里要解释一下，广州既是源头批发市场又是销售市场，如果去身兼批发的卖店去买机器当然便宜，但如果去专业零售店买的话就要贵很多了，所以广州玩家购机要多跑几家，尽量避免去太有名规模太大的店。

目前上市了一款古铜色主机，套装包含：主机、布包、机绳、32M记忆棒、擦拭布、D端子视频输出线。这款24号才发售的新色主机为限量版，又是初登陆国内市场，价格被炒到了近2000元RMB，奉劝诸位不要当冤大头。组棒行情一路走低，现如今A级真高速4G红棒只需要160元左右即可拿下，B棒和黑棒就更便宜一点。而8G组棒则调价到了340元左右，比较上期又大幅度降了30块。受此影响马甲棒明显不太好卖了，虽说还未到彻底退出市场的程度，但组棒再降价的话恐怕就不远了。另外，最近PSP2000专用耳机线控持续降价，相信过不了多久就会降到合理的水平。作为弱势群体的DS依然遭受冷落，iDSL主机的价格稳定在1050元左右雷打不动，但购买的玩家少之又少，烧录卡方面也是东一家西一家，听过的没听过的什么牌子都有，乱的很，但真正能卖动的也就那一两个老牌子。



袁读者	我也算老读者了，但甚少投卡，在100期的新愿望：能给我上次边角栏吗？（库巴：抱歉，刚收到你的回函卡。）
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市雨山区八一大院，243000

上海地区市场动态

上海方面PSP2000的报价比较上期下降了30元，包括绿色和粉红色在内的七色主机统一在1500元左右。由于基础价就已经很高了，绿色和粉红色也就没必要再分开报了，这也是大型卖店一贯的风格，当然在小店里或许就不一样哦，这里只能说一个大概。新上市的古铜色豪华版主机似乎炒得不算太高，相对来说比较合理。配件方面，已经在其他城市风靡很久的廉价1000型原装耳机线控大量上市，被一些卖店当成暴利项目来做，最高报价居然是150元。由于是商业机密，不好直接把进价报出来，但可以明确地告诉大家，即便是卖50元都还有利润空间，这套东西最多卖70元，不过2000型原装耳机线控报价200元还算合理。受大行情的影响组棒开始明显降价，真高速4G红棒的报价是180元，B棒则是160元，可以说达到了该地区的最低水平。

DS方面的情况和其他城市差不多，同样也是几乎无人问津，行货主机全色系报价统一在1100元左右，中国龙限定版主机依然还有个别卖店有售，不知道是存货充足还是不怎么好卖，总之在其他城市是几乎看不到了。烧录卡方面依然是AK2居多，有的卖店甚至打出了接近进价的促销价，不管出于何种原由，确实是最低价位了。TF卡方面，行货金士顿日产卡行情持续走低，其中2G卡降价20元，现在只需要80元即可拿下，1G卡就更便宜了，不过由于性价比没有2G高买的人不多。



北京地区市场动态

北京市场受大行情影响并不明显，PSP2000主机的价格比较上期没有太大的变化，包括绿色在内的六色主机依然是1470元左右，粉红色主机则还是要略高几十块的样子，大红色非豪华版主机的报价是1750元左右。之前大红大紫的怪物猎人2G限定版主机的行情又有更新，有的卖店已经开出了3000元的超低促销报价，比较最高点的价格大降了300元，可见当初水分之大。而新上市的古铜色限量版主机在市面上暂时还很少见，相信等读者大人们拿到本期杂志应该能铺开来。记忆棒方面紧跟大行情变化，各种组棒均有不同程度的降价，其中真高速4G红棒报价175元，B棒155元，8G组棒则破天荒的降到了350元。

DS方面比较其他城市也好不到那里去，销量低靡的不像话，价格则丝毫未见变动，依然维持在上期1070元左右的水平上。烧录卡方面以TT和AK2两大品牌为主，其中AK2的价格明显有所松动，在淡季大打低价牌不失为一种战略。另外，一种名为EDGE的新贵品牌也有销售，定价基本上和AK2是同一水平。不过由于宣传方面不算太火爆，暂时还没有什么人气度可言，再说以现在DS主机的销售状态无论什么牌子都没好果子吃。TF卡方面终于有了动静，其中2G行货金士顿日产卡降到了90元，1G则是60元，不过即便如此比较其他城市还是略为偏高。



各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关

PSP2000(六色)：1420
PSP2000(粉红)：1500
4G红棒（A）：170
4G红棒（B）：150
8G组棒：340

◆南昌地区NDS相关

iDSL：1090
TT：220
AK2:180
日产TF1G：55
日产TF2G：85

◆广州地区PSP相关

PSP2000(六色)：1400
PSP2000(粉红)：1500
PSP2000(大红)：1600
4G红棒（A）：160
4G红棒（B）：140
8G组棒：340

◆广州地区NDS相关

iDSL：1050
TT：220
AK2:180
日产TF1G：50
日产TF2G：80

◆上海地区PSP相关

PSP2000(七色)：1500
PSP2000(大红)：1700
4G红棒（A）：180
4G红棒（B）：160
8G组棒：350

◆上海地区NDS相关

iDSL：1100
TT：220
AK2:170
日产TF1G：55
日产TF2G：80

◆北京地区PSP相关

PSP2000(六色)：1470
PSP2000(粉红)：1500
PSP2000(大红)：1700
4G红棒（A）：175
4G红棒（B）：155
8G组棒：350

◆北京地区NDS相关

iDSL：1070
TT：220
AK2:170
日产TF1G：60
日产TF2G：90

郭翌豪	宫本以前是不是运动员啊！身材那么高大。（库巴：告诉你个秘密，宫本曾在AC米兰效力。）
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市雨山区安民村，243000，QQ314574802

COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期中的巧克力糖果系列非常可爱，绝对是MM们的首选，并且价格也很合适，各位想要讨好MM的同志绝对不容错过哦！

DSL保护包“巧克力糖果包”和 DS游戏卡包“迷你巧克力糖果包”即将发售！

厂商：KeysFactory
价格：1900日元（保护包）
1300日元（游戏卡包）
颜色：黑、白、粉

株式会社KeysFactory将于4月24日发售一款全新NDSL保护包和同种风格的NDS游戏卡包，该保护包的名字为“巧克力糖果包”，而游戏卡包的名字为“迷你巧克力糖果包”，之所以这样命名，是因为两种产品的外观看起来很像一个装着可口糖果的糖果包。

保护包的尺寸大小为145×85×38mm（长×宽×高），使用合成皮制作，两层合成皮之间的填充物由棉、毛和聚氧酯橡胶制作而成，使用绗缝加工手法将保护包外侧分成数个巧克力大小的小方格，触感很柔软，非常有弹性。保护包内侧使用柔软的材质制作，保护NDSL不会受到冲击或者划伤。很多玩家都给自己的NDSL配上了可爱的小挂饰，使用本品会不会不能使用了呢？答案是使用本保护包不会影响游戏机的挂饰，挂饰可以通过保护包侧面的开口露出来。

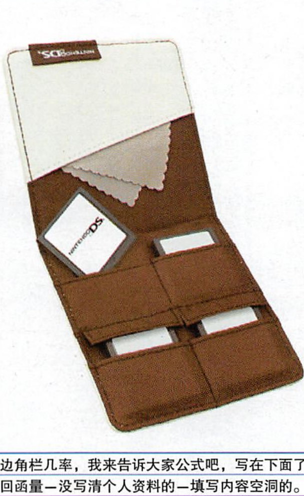
游戏卡包的尺寸大小为95×95×15mm（长×宽×高），可以收纳4枚DS游戏卡，内侧有一个可以放液晶屏幕清洁布的小口袋。卡包外侧材质和保护包相同，内侧则使用防静电材质制作，可以有效地保护DS游戏卡的内部数据。

将NDSL放入保护包感觉既时尚又简单，大方而又不奢华；正方形的游戏卡包小巧可爱，是吸引MM眼球的利器。推荐各位想换包包的玩家尽快入手吧！











翔武	我也没事乱入一回。有人问上边角栏几率，我来告诉大家公式吧，写在下面了。
读者资料	上边角栏几率＝到达编辑部的回函量－没写清个人资料的－填写内容空洞的。

DS游戏卡便携式收纳盒



厂商：KeysFactory
价格：700日元
颜色：巧克力、芝麻、草莓、薄荷、柠檬

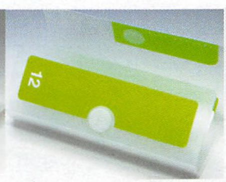
使用轻塑料制作的便携式收纳盒中可以放入12枚DS游戏卡，这么大的容量居然只有仅仅20g重，非常易于携带。

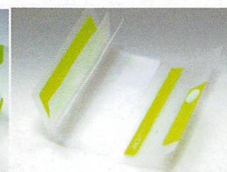
颜色种类包括巧克力、芝麻、草莓、薄荷、柠檬五种颜色，本次的评测选用柠檬色收纳包。

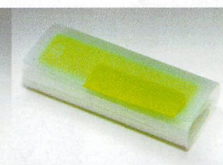
本产品的外形看起来更像是一个文具盒，半透明的材质可以直接看到里面所放的游戏卡带。收纳包封口采用魔法粘贴扣，打开时可以完全打开。里面有4页，每页可以放入3枚DS游戏卡，总共12枚。存放游戏卡的口袋做工非常精细，口袋大小恰到好处，不用担心打开时游戏卡会掉出等现象。本品经过防静电处理，不用担心静电会影响游戏卡的数据。

本品没有什么特别的优点，就是简单，容量大，重量轻。虽然朴素但是很实用，推荐给有很多正版游戏卡带的玩家。

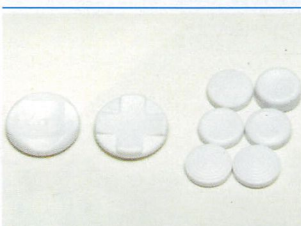


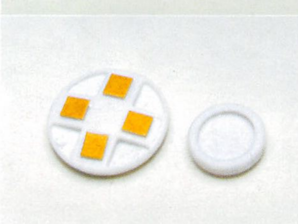






PSP-2000专用十字键模拟摇杆垫







厂商：Gametech
价格：580日元
颜色：黑、白

本套装中包含十字键垫2种，模拟摇杆垫5种，目前颜色只有黑白两色，本次评测中选用白色按键垫。十字键垫的安装方法非常简单，上下左右四个方向下面有粘性胶带，只要轻轻粘贴上即可。两种按键垫都是圆盘形，其中一种中间是十字内凹形，另一种是中间正方内凹形。模拟摇杆垫只要直接套上就可以了，其中有三种中间是圆形凹陷，不同在于按键垫的高度不一样。剩下的两种是浮点凸起和圆环状凸起（内含2个）。注意安装时不要用力过大损坏小P的模拟摇杆。

安好之后操作起来非常灵活，按斜向方向时更加轻松，笔者选用圆环状凸起型按键垫和MHP2G游戏进行测试，控制猎人转身时更加自如，手感很好，而且按上去感觉比不加垫时软一些。



安好之后操作起来非常灵活，按斜向方向时更加轻松，笔者选用圆环状凸起型按键垫和MHP2G游戏进行测试，控制猎人转身时更加自如，手感很好，而且按上去感觉比不加垫时软一些。



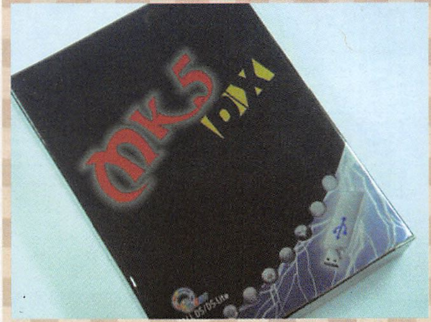
庞智忠	现在又成了无机一族的成员了，以前有NDS和PSP的时候部珍惜，现在一个字“悔”。
读者资料	男，16岁，合浦四中初一（16）班



内置时代——MK5DX评测

文/ffsky

NEO公司一直是一个墙内开花墙外香的公司，旗下的大部分产品在国外市场都占有很大比重，并且第一款NDS烧录卡就是由NEO公司制作的。这也说明NEO公司是具备很强的研发实力的公司。NEO的品牌在国外可是响当当的，其中一个主要的原因就是每年举办的自制软件比赛，这正是深受广大软件爱好者欢迎的，奖励也很丰厚，所以其影响力也很大。对于国内的玩家接触NEO公司产品的机会并不多，今天给大家评测的这个产品就是NEO出品的MK5DX。



官方介绍如下

●MK5使用NDS正版卡同样的做工，同样的尺寸，采用超声波贴合，绝对没有突出的担忧。

●免刷机、免引导卡直接使用，虽然刷机只是运行一个程序，并且是可以恢复的，但是还有不少玩家就是不想破坏这完美的主机。因而选择了用引导卡，有了MK5，这一切都变得不再需要。MK5真正做到即插即用，无须对您的爱机做任何的附加变动，无论是DS/DSL或者IDS/IDSL完美支持。

●内置NAND芯片高速运行，使用内置的NAND芯片高速稳定，不用再担心游戏中的拖慢和过长的读取时间，也不用像使用外置的Flash Card那样要考虑高速、低速、水货、行货了，一个MK5就全都解决了，同时有多种容量可供选择，以满足不同人的需要。

●多游戏合卡存盘同时共存可同时烧录多款游戏，烧录后还可随意的添加删除，各游戏使用独立的存盘区，稳定可靠，存盘还能导入导出，就可以长期保存，并且方便您和朋友交换存盘，一起游戏。

●超长的使用时间，过去的烧录卡由于电路设计的原因，或者是需要读取外置的闪存卡，所以较为费电，甚至有些只有正版的一半时间。MK5不仅外观使用上和正版无异，使用时间上也和用正版相差无几，续航能力值得信赖。

●完美支持Clean ROM，第一时间享受大作的乐趣，游戏ROM无需转换，直接支持Ctrl+V，操作简单适合新手使用。

●最新的内核补丁技术完美支持软复位。无须设置存档类型也能进行游戏。

●支持自动打DLDI补丁完美支持自制软件。



颠覆传统的包装

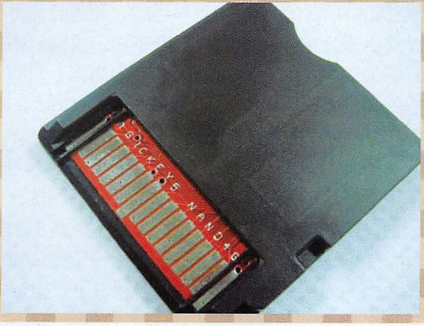
在笔者印象中，NEO公司的产品包装设计一直都很独特，这是因为NEO公司的产品多为吸塑包装，而且造型奇特，给人很深的印象，但这次的MK5DX，则颠覆了传统，使用了纸盒包装，很坚固。这对于长途运输的货物来说很重要，虽然电子产品运输过程中损坏的几率并不大，但是坚固的包装还是给人一种安全感。厂家在这方面做得很用心。MK5DX采用了黑色的包装，用暗红色表示出了MK5的字样，显得很

稳重，左下角有NEOTEAM的字样，旁边就是一个USB的图案，这次的MK5是配备了独立烧录器的，打开包装盒，映入眼帘的就是我们的主角。



除了MK5DX以外还有一个震动卡和独立烧录器。MK5DX的卡带也是黑色的，和包装的设计风格十分接近。卡带做工很不错，根据厂家介绍是使用超声波内封的。卡带的贴纸上有醒目的黄色字样"16Gbit"，MK5内置了16Gbit 的NAND芯片，相当于电脑容量的2G。

MK5的背面也很整洁，可以看出内部的电路板是红色的。MK5采用了Slot-1端常用的开天窗设计，很多Slot-1卡带均采用了这样的设计，虽说这样的做法似乎影响了卡带的整体美感，但相信没有多少玩家会职业到去撕开标签给里边的芯片透透风，因此在不影响游戏性的情况下，是否采用开天窗的设计不会成为玩家们购买产品与否的决定性因素。主芯片Actel A3P，该芯片是用于数据的运行，已经运用在SC DS ONE和EZ V产品上了，在数据的稳定传输方面还是有非常不错的表现，不过由于使用了内置的Nandflash芯片，MK5内部卡带的电路设计相比其他烧录卡都要复杂得多，无论是电子元件的数量，还是IC的安置都显得非常紧凑。而正是因为这块Nandflash，让MK5在游戏的读取速度上完全区别于其他任何使用TF卡的Slot-1烧录卡，虽说不能扩展存贮的空间，但相当于电脑容量1G的Nandflash芯片对于NDS的游戏来说已经绰绰有余了，到目前为止最大的DS ROM也不过256M而已。同样因为使用了内置的存贮空间，与其他使用外置存储卡的Slot-1产品相比有一个极大的优点——省电。对于使用TF卡的烧录卡来说，数据是反复在TF卡和卡带本体间读出、写入的。而内置Nandflash存贮则避免了数据过多的来回，能够有效地提高电池的续航能力，使得DS的使用时间大大加强，这也是内置存贮空间的烧录卡的一大特点。



专用读卡器是黑色的外壳，外形和一般的SD卡读卡器没有什么区别，就是稍微大了一号。这个读卡器稍微有点缺憾，MK5在插入读卡器时有时会对不齐，所以插入读卡器的时候需要注意一下。对齐后再插入。其他的也就没什么需要注意的了，也希望厂商能够关注这个问题给予解决，个人感觉是读卡器的模具稍微比MK5大一点点的原因，MK5插上后整体看上去像一艘战舰。除了卡带和读卡器，NK5DX里还有震动卡，对于喜欢震动游戏的玩家来说是不错的配件。



震动卡为白色外壳，金手指裸露在外面，背面用螺丝固定，震动卡是NDSL专用的，不会突出，此外还有NDS的适配器，这样无论NDS，还是NDSL都能使用了。



MK5使用详解

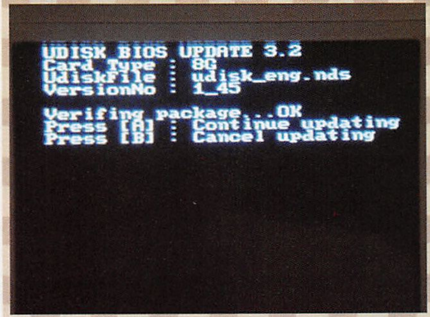
NEO公司一直是一个墙内开花墙外香的公司，旗下的大部分产品在国外市场都占有很大比重，并且第一款NDS烧录卡就是由NEO公司制作的。这也说明NEO公司是具备很强的研发实力的公司。NEO的品牌在国外可是响当当的，其中一个主要的原因就是每年举办的自制软件比赛，这正是深受广大软件爱好者欢迎的，奖励也很丰厚，所以其影响力也很大。对于国内的玩家接触NEO公司产品的机会并不多，今天给大家评测的这个产品就是NEO出品的MK5DX。

●MK5使用NDS正版卡同样的做工，同样的尺寸，采用超声波贴合，绝对没有突出的担忧。

●免刷机、免引导卡直接使用，虽然刷机只是运行一个程序，并且是可以恢复的，但是还有不少玩家就是不想破坏这完美的主机。因而选择了用引导卡，有了MK5，这一切都变得不再需要。MK5真正做到即插即用，无须对您的爱机做任何的附加变动，无论是DS/DSL或者IDS/IDSL完美支持。

●内置NAND芯片高速运行，使用内置的NAND芯片高速稳定，不用再担心游戏中的拖慢和过长的读取时间，也不用像使用外置的Flash Card那样要考虑高速、低速、水货、行货了，一个MK5就全都解决了，同时有多种容量可供选择，以满足不同人的需要。

●多游戏合卡存盘同时共存可同时烧录多款游戏，烧录后还可随意的添加删除，各游戏使用独立的存盘区，稳定可靠，存盘还能导入导出，就可以长期保存，并且方便您和朋友交换存盘，一起游戏。



●超长的使用时间，过去的烧录卡由于电路设计的原因，或者是需要读取外置的闪存卡，所以较为费电，甚至有些只有正版的一半时间。MK5不仅外观使用上和正版无异，使用时间上也和用正版相差无几，续航能力值得信赖。

●完美支持Clean ROM，第一时间享受大作的乐趣，游戏ROM无需转换，直接支持Ctrl+V，操作简单适合新手使用。

●最新的内核补丁技术完美支持软复位。无须设置存档类型也能进行游戏。

●支持自动打DLDI补丁完美支持自制软件。

在笔者印象中，NEO公司的产品包装设计

游戏兼容性出色



一直都很独特，这是因为NEO公司的产品多为吸塑包装，而且造型奇特，给人很深的印象，但这次的MK5DX，则颠覆了传统，使用了纸盒包装，很坚固。这对于长途运输的货物来说很重要，虽然电子产品运输过程中损坏的几率并不大，但是坚固的包装还是给人一种安全感。厂家在这方面做得很用心。MK5DX采用了黑色的包装，用暗红色表示出了MK5的字样，显得很稳重，左下角有NEOTEAM的字样，旁边就是一个USB的图案，这次的MK5是配备了独立烧录器的，打开包装盒，映入眼帘的就是我们的主角。

除了MK5DX以外还有一个震动卡和独立烧

第三方软件支持优秀

录器。MK5DX的卡带也是黑色的，和包装的设计风格十分接近。卡带做工很不错，根据厂家介绍是使用超声波内封的。卡带的贴纸上有醒目的黄色字样"16Gbit"，MK5内置了16Gbit 的NAND芯片，相当于电脑容量的2G。

MK5的背面也很整洁，可以看出内部的电路板是红色的。MK5采用了Slot-1端常用的开天窗设计，很多Slot-1卡带均采用了这样的设计，虽说这样的做法似乎影响了卡带的整体美感，但相信没有多少玩家会职业到去撕开标签

梁殷豪　PSP，我有眼睛却不能看到你的身影，但我有颗心随时想念你……
读者资料　男，16岁，广东省肇庆市封开县江口镇

游戏编号	游戏名称（中文名）	存盘类型	运行结果	联机和WIFI情况	备注	Z卡速度对比
0022	超级MARIO兄弟 64 DS	64 kbit	完美运行			和Z卡速度一致
0026	口袋冲刺	64 kbit	完美运行		进游戏瞬间上屏有少许花屏	
0036	大合奏＋联动卡带	2 Mbit	完美运行		联动成功	
0060	陨石大战	64 kbit	完美运行			
0067	脑白金	2 Mbit	完美运行			
0071	分裂细胞	2 Mbit	完美运行			
0074	加油伍佑卫门	4 kbit	完美运行			
0083	应援团	64 kbit	完美运行			比Z版稍有拖慢，不明显
0094	恶魔城 苍月	64 kbit	完美运行		片头无拖慢	
0098	SD高达G世纪DS	2 Mbit	完美运行			
0101	迷失蔚蓝汉化	64 kbit	完美运行			
0113	终极蜘蛛侠	4 kbit	完美运行		第一场战斗不死机	
0143	小龙斯派罗	64 kbit	完美运行			
0166	幻侠乔伊	64 kbit	完美运行			
0167	为你而生	2 Mbit	完美运行			

给里边的芯片透透风，因此在不影响游戏性的情况下，是否采用开天窗的设计不会成为玩家们购买产品与否的决定性因素。主芯片Actel A3P，该芯片是用于数据的运行，已经运用在SC DS ONE和EZ V产品上了，在数据的稳定传输方面还是有非常不错的表现，不过由于使用了内置的Nandflash芯片，MK5内部卡带的电路设计相比其他烧录卡都要复杂得多，无论是电子元件的数量，还是IC的安置都显得非常紧凑。而正是因为这块Nandflash，让MK5在游戏的读取速度上完全区别于其他任何使用TF卡的Slot-1烧录卡，虽说不能扩展存贮的空间，但相当于电脑容量1G的Nandflash芯片对于NDS的游戏来说已经绰绰有余了，到目前为止最大的DS ROM也不过256M而已。同样因为使用了内置的存贮空间，与其他使用外置存储卡的Slot-1产

常见问题解答

品相比有一个极大的优点——省电。对于使用TF卡的烧录卡来说，数据是反复在TF卡和卡带本体间读出、写入的。而内置Nandflash存贮则避免了数据过多的来回，能够有效地提高电池的续航能力，使得DS的使用时间大大加强，这也是内置存贮空间的烧录卡的一大特点。

专用读卡器是黑色的外壳，外形和一般的SD卡读卡器没有什么区别，就是稍微大了一号。这个读卡器稍微有点缺憾，MK5在插入读卡器时有时会对不齐，所以插入读卡器的时候需要注意一下。对齐后再插入。其他的也就没什么需要注意的了，也希望厂商能够关注这个问题给予解决，个人感觉是读卡器的模具稍微比MK5大一点点的原因，MK5插上后整体看上去像一艘战舰。除了卡带和读卡器，NK5DX里还有震动卡，对于喜欢震动游戏的玩家来说是不错的配件。

震动卡为白色外壳，金手指裸露在外面，背面用螺丝固定，震动卡是NDSL专用的，不会突出，此外还有NDS的适配器，这样无论NDS，还是NDSL都能使用了。

自动升级下载文件解压以后，把udisk_eng_1_45.nds复制或烧录到你的老版本NCARD中运行udisk_eng_1_45.nds。系统会进入升级模式，会有按键提示，如下图按A开始升级，按B取消升级重新启动NDS,并按住SELECT+START进入MENU，共有3个选项：CANCEL取消，不进行格式化；QUICK FORMAT快速格式化；FULL FORMAT完全格式化。为什么要格式化呢？每个FLASH中都会包含一些无效的数据扇区（这如同液晶屏的无效点），这是不论新旧任何FLASH都会存在的，并且无法避免的。如果不预先把所有无效扇区标记出来，一旦存档文件写入了无效扇区就会丢失。所以需要完全格式化的过程来检测并标记出所有的无效扇区。无效块是由NAND FLASH工艺决定的，所有NAND FLASH都随机分布有一些无效块。新的IC也会存在，需要注意的是不要直接用电脑的格式化对MK5进行格式化操作。电脑识别出移动盘，xmenu.dat复制到移动盘完成升级。一般来说，我们平常能够接触得到的ROM一般都是ZIP或者RAR文件格式压缩的。因此我们还需要在电脑上安装WinRAR或者其他能够解压缩以上两个格式的软件，把MK5插在独卡器上连接电脑，这时会被电脑识别成移动硬盘之后直接拷入ROM即可。上屏显示了游戏的详细信息、文件名、文件大小、存档类型、存档日期、ROM代码。支持downplay的rom图标右侧会显示“无线传输”标志。下屏是游戏选择画面，左下角有时间显示，选择游戏可以用十字键，也可以直接触摸操作 A键执行所选择的游戏。

对MK5的总评

需要说明的是对于一些新游戏要手动选择存档类型才能正常运行，MK5有4K、64/512K、2M、4M、AUTO五种存档类型。按SELECT加方向键左右即可调节存档类型，只有选择正确的存档类型才能正常的游戏，当然你也可以选择AUTO模式，自动设置存档类型，选择AUTO模式的同时也可以对游戏进行软复位（热键L+R+A+B+X+Y）。同时官方也会同步更新存档文件，玩家只要把下载的最新存档列表复制到系统文件夹即可。sdb文件是存档列表，复制到MK5根目录中的/dsystem文件夹中，覆盖原同名文件即可。

PSP模拟游戏推荐

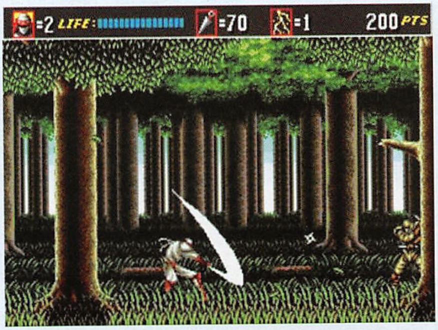
大家好，我是八房君，欢迎来到新的专栏——PSP模拟游戏推荐。我在上期给大家推荐了几款游戏之后，不少朋友都有来信或邮件。有些朋友是提出鼓励和支持，还有些朋友也提到了一些老游戏，希望能够与更多朋友分享，也有一些朋友提出意见，比如建议应该照顾手头没有N和P的玩家，适当推荐GBA游戏等。鉴于大家的风评还算不错，小编们商量了一下，决定暂时开设这个专栏，每期分出两页来介绍一些PSP模拟平台的游戏。关于GBA游戏，不久《PG》大概会有一次小小的栏目调整，那时可能会有一个小栏目涉及GBA方面的内容，敬请期待。

哦对了，有不少朋友问“为什么介绍的游戏在附赠光盘里没有”——这点小编们可要向大家说抱歉了。编辑部也不是百宝箱，并不是想要什么游戏立刻拿来就有，如果只是介绍手头有的游戏，恐怕许多好游戏就这样被错过了。如果由小编负责收集然后派发给大家，效率上会很没保障。以后的游戏介绍中我们会尽量方便大家，至于一时无法提供的资源，还是请大家善用互联网：）。

超级忍2

机种：MD 发售日：1993年7月23日

一款动作游戏最重要的是什么？画面、音效？人设，还是难度？起码，1993年的世嘉公司





知道答案——这份《超级忍2》，堪称这个问题的满分回答。

1993年是MD的时代，现在与大家谈论16bit游戏画面的好坏有点不合时宜（虽然好多GBA游戏也就这水准）。当然，三十多岁的中年蒙面大叔忍者，而且还叫乔·武藏这种雷到爆的名字，显然也有点缺乏吸引力——即使是这样我还是要推荐它，原因是，因为这款游戏除了刚才提到的那些之外，几·乎·全·是·优·点！本作作为一款动作游戏，最为人所称道的就是极为流畅的手感，主角虽然名字傻了点（笑），但动作非常丰富。刀剑、飞镖，飞檐走壁、踩人跳，还有强大的忍术，一个忍者能够做出的所有动作（除了变成奇怪的东西）主角几乎都会做，而且通过简单的操作还能打出华丽流畅的连续攻击。游戏的关卡设计也非常令人称道，难度有张有弛，如果只是过关的话只需要背版，但想要探索随处可见的隐藏物品等细节，就要做好面对重重机关的准备。BOSS战的单调是早期ACT的弊病之一，但本款游戏中BOSS的行动非常丰富而有目的，并不是随机出招也不是简单重复，与BOSS见招拆招的感觉非常过瘾——对，没错，本作无论是难度还是手感都与洛克人X系列有异曲同工之妙，但这款游戏面世时洛克人原祖系列都还没入土咧！

即使是最先进的画面和技术也会逐渐落后，但

忻读者	好容易到了100期，结果第二天就要开始二模考，只好先偷偷把回函填了。
读者资料	男，18岁，上海市闸北区场中路2351弄16号204，200443，QQ：540462000

那些真正发光的东西是不会褪色的。相信这个游戏绝对不会让身为动作游戏达人的你失望的。

口袋战士

机种：PS 发售日：1998年11月6日

说起《口袋战士》的话，大家多半会想到PS上某款脍炙人口的方块游戏，不过那个游戏的名字叫《PUZZLE FIGHTER》……结果两年后的1998年，正牌的《POCKET FIGHTER》面世，却被PUZZLE“鸠占鹊巢”，无奈只能也叫“口袋战士”，结果弄得大好的一部作品居然因为这个原因险些被埋没，这是何等师太啊。

我们要说的这款“口袋战士”是一款格斗游戏，秉承《PUZZLE FIGHTER》的作风，本作走的是可爱路线，游戏角色来自《街霸》系列和《恶魔战士》系列，也有原创人物。登场角色全都采用可爱的Q版卡通风格，人物的招数也全都变成搞笑风的耍宝，比如春丽的必杀是召唤安全岛把对方压在下面然后一群自行车蜂拥而过……背景里也有很多有趣的细节，许多原著的人物都有登场。

不过，仅仅是卖萌的话不值得我们推荐，之所推荐这款游戏是因为它在可爱外表下极为硬派的难度和极有深度的系统。本作作为一款格斗游戏，有着非常优秀的平衡度，每个角色都很有特色但并不强大过分，游戏的判定也非常



精准，各种攻击间的相生相克相当微妙，连续技和立回、压制的研究也让人乐此不疲。值得一提的是，以后被广泛使用的blocking系统，正是在这个游戏里初具雏形。

即使是被命名风波和可爱外表掩盖了部分光芒，这部游戏还是受到广泛的好评。现在我们不妨在psp上来重温这部作品，同样是卖萌，这游戏可比某些PSP的动漫跟风作要好多了哦。

屠龙战记

机种：PS 发售日：1999年12月2日

一款动作游戏最重要的是什么？画面、音效？人设，还是难度？这问题不管怎么回答，剧情这个要素显然都不是第一答案。不过，就算并不是最为重要的，剧情也不应该被忽略——这款《屠龙战记》以优异的表现告诉你，ACT剧情做好了，一样也能成神作！

本作诞生在PS生命力最为旺盛的世纪末，当时的PS平台上不断有高质量的大作诞生。在这种百花齐放的大环境中，《屠龙战记》脱颖而出，成为了最为玩家欣赏的ACT经典之一。其成功固然要仰赖于它良好的手感、优良的系统和在当时比较出色的画面和音乐，但令人印象最深的，还是悠远的幻想文化氛围和深沉厚重的剧情了。在本作中，玩家要操纵的是与魔龙有着不解之缘的灭龙士家族。在绵延几代人的时间里，魔龙数度以不同的姿态降临世间，而灭龙士一族的血脉也流转传承，人与龙在百年间的恩怨纠葛引人入胜。根据最初的主角选择的道路，他会与不同的女子生下后代，而后代也面临着各种人生的选择，但无论怎么选择，身为灭龙士一家的后代都背负着与魔龙战斗的宿命。这种设计非常讨巧，想要完整的玩完游戏就要反复攻略探索，这大大提高了游戏耐玩度，而随着分支路线不断被开拓，玩家对整个剧情也逐步有了全面的了解和认识。

在手感、难度等“硬件”都齐备的时候，凭借剧情这种“软件”脱颖而出成为神作，这也算是独辟蹊径了吧？



汪洋	猴子大叔啊，你就让我上边角栏吧，求你了。（猴子大叔啊，大叔啊，大叔大叔……）
读者资料	男，12岁，北京市丰台区正阳大街7号，100071

爱机学堂

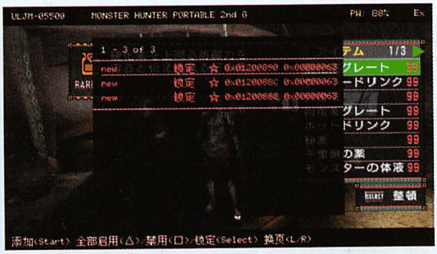
爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



大家好，欢迎来到爱机学堂。在上一期里，我们简单介绍了PSP用修改插件的安装和初步使用技巧，在这一期里，我们计划给大家讲解金手指的进一步使用。本次我们依旧要用FreeCheat为例来作讲解。当然，在开始之前我还是要例行提醒大家，修改有风险，请自觉备份存档。那么我们接下来就开始吧。

压缩码的用途

上次我们简单的讲了一下搜索并修改道具的数量，用这个方法我们可以搜索并确定某个道具格的数量地址，将这个地址的数值锁定，就可以实现“本道具格中的道具维持99个”的效果。用这个方法，我们来搜索一下猎人道具栏里的第三页第一格地址(没什么特别意义，只是随便找一个举例)。经过搜索，我们找到了该道具格的地址：0x01200888。接下来我们继续搜索第三页第二格的地址——总之先去找吧，理由后述。



很快，第三页第二格的地址0x0120088c和第三页第三格的地址0x01200890也被找出来了，将这三个地址进行比较，可以发现这三个地址几乎完全一样，只有最后几位不同，再仔细观察，我们可以看出，按照16进制的加减法，888+4=88c，而88c+4=890。那么，如果从0x01200888（第三页第一格）向上推一格，地址是不是要-4呢？经过试验之后，我们向前推倒出了道具栏第一格的地址0x01200848。

如果想要做金手指出来，效果是“将道具栏第一页8格的道具全部锁定为63个”，要怎么写呢？如果按照传统的写法，应该写作：

```
0x01200848 0x00000063
0x 0120084C 0x00000063
0x 01200850 0x00000063
0x 01200854 0x00000063
0x 01200858 0x00000063
0x 0120085C 0x00000063
0x 01200860 0x00000063
0x 01200864 0x00000063
```

这个代码长达8条，输入起来非常麻烦，解决这个问题的方法就是使用“压缩码”。压缩码的作用是在一定的规律下自动执行N条代码，使用压缩码的最大好处就是可以节省大量时间，批量输入大量代码。

压缩码的格式

压缩码的格式是这样的（三种格式分别对应8bit、16bit和32bit数据的修改）：

```
8aaaaaaa nnnnmmmm
000000dd 000000ss
```

表示从aaaaaaa地址开始，每增加mmmm的地址，就修改这个地址处的数据。写入数据dd为基数，每次递增ss，共修改nnnn条。

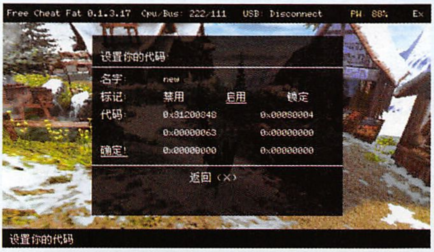
```
8aaaaaaa nnnnmmmm
1000dddd 0000ssss
```

表示从aaaaaaa地址开始，每增加mmmm*2的地址，就修改这个地址处的数据。以数据dddd为基数，每次递增ssss，共修改nnnn条。本格式写入地址必须是偶数。

```
4aaaaaaa nnnnmmmm
dddddddd ssssssss
```

从aaaaaaa地址开始，每增加mmmm*4的地址，就修改这个地址处的数据。写入数据以dddddddd为基数，每次递增ssssssss，共修改

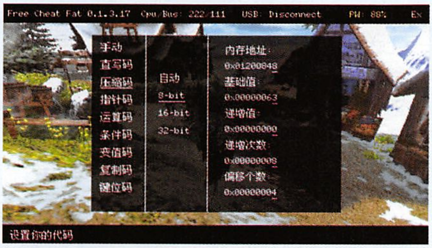
陈毅成	偷偷地告诉大家，在玩掌机看PG之余也别忘了去户外活动一下。
读者资料	男，16岁，杭州市上城区候潮公寓



nnnn条。本格式写入地址必须是4的倍数。

用FC编辑压缩码

上面的格式看起来是不是很复杂呢？不要紧，FC金手指提供了非常人性化的功能：向导式输入。（其实不仅是压缩码，其它类型的代码一样有建立向导，这也是FC金手指最大的优点之一。）打开金手指，建立一个新的代码类，在编辑代码的时候选择压缩码，然后就可以按照向导，一步步地输入内存地址、基础值、递增值、递增次数和偏移个数，全部输入完毕后确定，FC就会自动建立写好的压缩码。以8bit格式为例，其中内存地址即初始地址，对应格式表中的aaaaaaa；基础值就是第一个地址的修改数量，对应格式中的dd；递增值则是每次修改数量的递增值，对应格式中的ss；递增次数指一共递增几次，对应格式中的nnnn，最重要的偏移个数不知道为啥放在最后……代表每次内存地址的偏移量，即格式中的mmmm。



按照格式，我们来归纳一下我们要修改的要求：内存地址即第一页第一格的地址是01200848；基础值即修改数量为63(十进制99)；递增值因为每个格都要改99个，所以是0；一共有八个格子，所以递增次数是08；前面已经总结出，两个地址之间的差值是4，所以偏移个数是0004。代入这些值，我们得到了这条代码：

0x81200848 0x00080004
0x00000063 0x00000000

这条代码的作用就等同于前面的那一长串代码：

0x01200848 0x00000063
0x 0120084C 0x00000063
0x 01200850 0x00000063
0x 01200854 0x00000063
0x 01200858 0x00000063
0x 0120085C 0x00000063
0x 01200860 0x00000063
0x 01200864 0x00000063

如果只是两三条代码的话，压缩码的优势并不明显，但如果是数目非常巨大的修改(比如修改道具箱子里从第一格到最后一格的所有道具)，压缩码的优点就显露无遗了。需要注意的是，使用压缩码时有一条准则一定要牢记：一定要算准代码的条目数量，即ss的值，如果ss写多了，修改就会超出相应的范围，干扰其他数据。平时修改的话写错一条数据会造成一处内存异常，就是这样也经常会造成死机、数据错乱等问题，如果用压缩码批量修改数据错误的话，则会造成大面积数据异常，后果往往比较糟糕。

利用代码表自己制作金手指

学会了压缩码之后，我们往往就可以利用网上的代码列表来进行金手指的编辑，自己制作的金手指灵活性和针对性也比较高，把握修改的尺度也显然比用现成的金手指文件来得方便。如果知道了压缩码的几个关键量：初始地址aaaaaa、偏移量mmmm和需要修改的数据及其变动情况，就可以自行利用码表制造金手指。还是以怪物猎人为例，在网上可以查到怪物猎人的道具码表（以下为节选）：

0012 硬化药
0013 硬化药グレート
0014 忍耐の丸药
0015 クーラードリンク
0016 ホットドリンク

我们在知道了仓库第一格物品种类地址：01198DC8和偏移量+4之后，就可以利用这个码表制造压缩码，一口气将仓库里的前8格道具改成码表上的那些道具了。其中aaaaaa是01198DC8，mmmm是4，dd可以自行决定，ss是1。至于nnnn玩家可以自行决定改几条。本期篇幅有限，诸位可以自行实验，相信这点问题难不倒诸位富有钻研精神的玩家。

李杰	PSP进了很多灰怎么解决？（机器后面有4个螺丝，有一个在电池藏标签下，PSP下面也有一个螺丝，都拧下就可以打开前盖）
读者资料	男，21岁，北京大兴区林校北里



口袋新闻

【新游戏新PM？】 在2008年4月15日发行的《快乐快乐刊5月号》中的一页上，刊登了与新游戏相关的内容。杂志罗列了口袋妖怪正统游戏的发售年表：

1996	口袋妖怪红・绿发售，口袋妖怪蓝发售
1999	口袋妖怪金・银发售
2000	口袋妖怪水晶发售
2002	口袋妖怪红宝石・蓝宝石发售
2004	口袋妖怪绿宝石发售
2006	口袋妖怪珍珠・钻石发售
2008	口袋妖怪？发售

其中值得注意的是2000年发售的《口袋妖怪水晶》、2004年发售的《口袋妖怪绿宝石》分别是《口袋妖怪金・银》和《口袋妖怪红宝石・蓝宝石》的资料篇。而故意在2008年留下的空栏，十有八九是《口袋妖怪钻石・珍珠》的资料篇了。联系到今年剧场版的主角是基拉帝纳，想必很有可能作为这次游戏的封面PM，游戏中也会增加大量关于基拉帝纳的剧情以及基拉帝纳新形态的要素吧。详细情报将于下月揭晓。杂志在电影介绍专栏，在电影登场口袋妖怪那里故意留下了两个空：



在后面的电影商品介绍中，也有这两只神秘的PM・A和PM・B出现。而且有谢伊米（暂）出现的地方，一定会有PM・A同时出现，至于PM・B则单独出现。



根据这张图来看，PM・A可能是谢伊米的另一种形态。至于PM・B，推测为下一代口袋妖怪。

在2004年的电影《裂空的访问者 代欧奇希斯》中，就有第四代口袋妖怪——小卡比兽登场，而那年也是游戏《口袋妖怪 绿宝石》发售的一年。今年的各种情况与2004年如此相似，所以第五代口袋妖怪提前登场也说不定。

【电影】 2008年7月19日公映的电影《基拉帝纳与冰空的花束 谢伊米》（暂）公布了新角色的声优名单：反派角色杰洛（ゼロ）由中村狮童来演绎，中村狮童也在动画以及真人电影《死亡笔记》中出演死神琉克的配音，看来他那种坏坏的声音很适合杰洛这个角色；杰洛的机器人女仆茵菲（インフィ）由中川翔子出演，中川翔子也在去年的电影中出演使用烈焰猴的训练家玛姬（マキ）哦～；对反转世界执着研究的天才学者无限（ムゲン）由山寺宏一先生出演，山寺宏一先生可是从《超梦的逆袭》开始连任11年了哦，每年的电影都会有他的出演；还有一名未公开女性角色铃兰（レイラ）由日本著名女优南明奈出演，她可是小学时期开始就是口袋妖怪的粉丝哦。



▲图中依次为山寺宏一、中村狮童、中川翔子、南明奈。

本次电影的主角口袋妖怪——谢伊米的正式入手方法也已公开：在7月19日至9月30日间携带NDS/NDSL及《口袋妖怪钻石・珍珠》卡带前往电影院观赏今夏最新的口袋妖怪电影，就可以藉由无线通讯获得这只口袋妖怪！以下是在本活动中配送的谢伊米的信息：

等级：50

绝招：种子照明弹、芳香治疗、替身、能源球

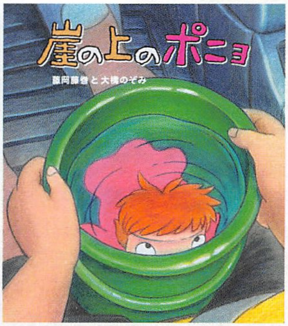
携带物：神秘果（ミクルのみ，陷入危机时能有一次机会提升绝招的命中率）

瞿黎敏	FF4终于通关了，买了10把风魔手里剑+菜刀，保护好艾吉，其他成员辅助攻击，硬是把BOSS给扔死了，哈哈……
读者资料	男，28岁，上海市闽行区朱行路81号，200237

宝贝球：珍贵球
缎带：经典缎带

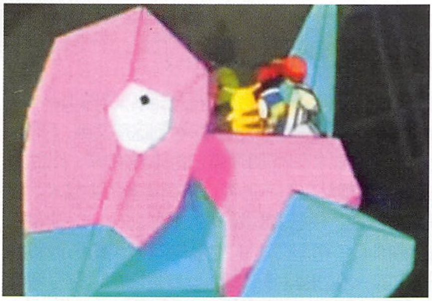
另外电影预售票特别礼物——雷吉奇卡斯的信息也公布了：
等级：100
绝招：铁头功、山崩地裂、冻风、捏碎
携带物：赤迦果（イバンのみ，陷入危机时能有一次机会先攻）
宝贝球：珍贵球





最后插播一条消息：备受瞩目的动画大师宫崎骏的新作《崖の上のポニョ》（悬崖上的Ponyo）也决定了首映日，同样为2008年7月19日。看来免不了一场票房激战啊。2001年的《雪拉比穿梭时空的相遇》就因为与宫崎骏的大作《千与千寻》“撞车”，票房很不理想，希望今年口袋妖怪电影的票房能扬眉吐气一番。

口袋动漫 口袋妖怪世界的禁（下）



第三十八集 电脑战士3D龙

第三十八集讲述某口袋妖怪中心的传输机器出现故障，主角们一起进入电脑内扫除系统BUG外加拯救3D龙的故事。由于与火箭队的战斗，在最后集体逃离电脑的时候，皮卡丘的十万伏特与追踪导弹炸在一起的效应让TV画面出现红蓝彩色频繁交错现象导致800多个孩子第二天全部入住医院的下场，这集在全世界都禁播了。不过在网上依旧可以看到，战斗场面以及3D龙的变性1，变性2技能效果都非常精彩！有兴趣的读者们可以上网搜索一下，但笔者并不推荐各位去看。各位要多注意保护自己的眼睛，如果真的无法阻拦，那建议一定要在明亮的光线下看，因为真的很恐怖。其他的这里就不多提了。另外由于这集禁播，而主角为人造口袋妖怪3D龙，所以3D龙以至任何亲戚包括3D龙2等自此再无在TV中露过面。唯独在某部剧场的开头小闪一下，真是悲惨。

第二百五十一集 冰之洞窟

关东地区的经典TV在被禁三集的情况下完整结束，并经过了橘子群岛联盟，一直没有出现问题的TV在成都联盟时候，忽然出现了一点小问题。这集主要讲述主角一行人为了尽快到达第八个道馆烟墨道馆所在地而决定穿行冰之洞窟的捷径尽快到达烟墨市。在冰之洞窟内小智等人遭到火箭队的攻击，导致小刚得了重感冒，好在洞窟内有一家口袋妖怪中心，小智等人就在这里休息顺便帮小刚治疗。这时甩都甩不掉的火箭队又来了，不但将洞窟内制冷机器倒置并且抓走了妖怪中心的冰系口袋妖怪。最后主角们击败了火箭队成功保护了冰之洞窟。

这集除了日本与中国之外，其他国家全部禁播。被禁播的主要理由是因为一些人对迷唇姐的存在有意见。他们认为迷唇姐的存在造成了种族歧视的理由。在这个人人平等的世界，迷唇姐只能偷偷摸摸改头换面，而这集也自然被禁播了。细心的各位应该都留意到了，在早期的迷唇姐还是黑脸红臂，但到了后来，特别是宝石、珍珠钻石时期的迷唇姐已经成了紫脸白臂。原因很简单，迷唇姐的这些特征与勇吉拉脑门上星星以及弯勺技能有一个共同点，就是造成了官司上的问题。多



张舒意	正愁在部队玩《战神》的时间，不知所措，刚好出去买书，正好买回来了攻略和一些故事情节，太好了。
读者资料	男，22岁，山东烟台市91980部队司令部，264000，QQ155117172

说一句，个人认为这集被禁播的原因与小刚跟迷唇姐的某个情节也有关。

第三百七十七集 震动岛之战，泥泥鳅对抗鲶鱼王

基本上算是没有什么问题，在许久都没有出现问题的情况下，口袋妖怪TV完整的进行到了宝石版的AG。这集是AG唯一被禁播，也是目前为止所有口袋妖怪TV中最后被禁播的一集。奇怪的是这集已经放出了预告，但却任何国家都没有播出，包括日本，而是直接跳过了。原因就是在这集播放前期，日本境内某个地区发生了地震。而这集的主角口袋妖怪鲶鱼王的得意技就是地震。另外鲶鱼地震的故事想必大家多少也有知晓。种种这些原因任天堂最终决定删除这集。而之后其他国家，包括美国也是直接跳过这集没有播放。好在这集曾经有个预告，现在将几张截图贴出来供大家观赏。



不管如何，即使被禁播了，口袋妖怪TV的魅力依然不减。希望这篇文章能给各位一个小小的惊喜，让好奇心强的读者们明白为何部分口袋妖怪TV被禁播，而被禁播的故事情节是什么。最后谢谢各位的支持。

文/Terror

口袋战术 新时代的老战术（1）

RS时代的战术在DP是否适用？DP不是将技能的判定方式重新划分了吗？……在DP发售后的口袋妖怪战术界不免会有新手甚至老玩家问这几个问题，这些问题说复杂不复杂，但也不是三言两语就能将其解释清楚的，今天，笔者就将为这个新时代的老战术做一些总结。

攻击：不管什么队伍，不攻击肯定是赢不了对手的。说明完毕。

速攻：速攻可以形容为速度至上的战术，其主要思想为先于对手而拔剑，即力求在速度上超越对手，在对手出手之前给予对手重重一击。适合这种战术的PM自然是速度优先，在此基础上攻击力和打击面越高越好，当然能力不够高的话也可以用道具等因素补足。鉴于本文的主题是新老时代战术的差异而不是对这些战术详细说明，这里就不骗稿费了。关于速攻战术的详细说明可以在以前的《口袋迷》上参阅笔者的文章，由于年代久远而没有买到的话也可以去我们的首页www.pmgba.com/main的战术版块看到这篇文章，下同。



这个战术在RS时期就已经非常强悍，以此为主要思想的队伍数不胜数，并有诸多衍生战术。到了DP时期，由于物理特殊的重新划分，以前坚固的盾牌们不再坚固，能力上偏向甚至畸形地偏向速攻的PM越来越多；再加上专爱围巾、专爱眼镜和生命之玉等道具的出现，使得整个DP对战的风格越来越倾向于速度与攻击力。毫不夸张地说，速攻是整个DP对战的大势所趋，这可比RS时期赏心悦目多了。相对于充斥着剧毒电磁波寄生种子治愈之铃的RS来说，快节奏的DP显然与当今社会激烈的人才竞争更为相似，有利于各位更深刻地认识到社会局势。呃……我在说什么？

强攻：老实说这是个返朴归真的战术，因为不管是哪个口袋玩家，在刚接触口袋游戏时基本任何PM都是四个攻击招，顶多带个效果非常明显的辅助招式如自我再生和睡觉（一般还要搭配精灵之笛）等，抑或是GBA上不会被禁止的无限催眠流。如果你没有跟别人交流过，单凭自己的探索就能正确地使用十个以上的非冷门辅助招式的话，那么你去我们www.pmgba.com的战术区深造两三个月一定能成为独当一面的高手。言归正传，虽然强攻战术属于比计划生育还要普及的战术，但是要用好它也是比打超生游击还要难。另外强攻也不是直接扔四个攻击招上去一味猛攻，有时候配合替身等辅助招式往往效果比单纯的攻击招要强上很多。这样要细细划分很麻烦，暂时

陈颖仪 希望国民的版权意识可以强一点点……
读者资料 女，17岁，广东省佛山市顺德区均安镇菱溪环山西路40号，528329，QQ124999170

就统一视作强攻好了。和速攻战术比起来，由于它叫强攻而不叫速攻(废话)，所以对实施该战术的PM的速度没有要求,当然攻击力和打击面还是越强越好,只是对自身的耐久要求比速攻PM高。因为没有速度在对方出手之前出手还不能挨打的话，要去打到别人就更困难了。

之所以叫强攻而不叫速攻，很大程度上是照顾某些一般情况下快不起来但拥有强悍的攻击能力的PM，最典型的如重甲暴龙（不过在DP里由于欺骗空间这个恶心物的出现使低速PM们也能尝到速度的快感进而达到速度的高潮，这个在后文会提到）。在DP里，重甲暴龙由于强大的物理攻防和高HP，再加上逆天的特性坚硬岩石，在物理方面几乎是无敌的。而特殊方面，由于沙暴下岩石系PM特防加成1.5倍，坚硬岩石对特殊方面也能起效果，使得沙暴下的特攻技能要秒杀它也不是那么容易的。DP虽然说是速度的天下，但强攻PM同样靠着自身的强大能力打出了不小于速攻的一片天。虽然跟RS比起来出现率略微下降了，但它同样属于主流战术。

攻击型战术，不管怎么变还是出不了速攻和强攻这个圈子——因此下文所提到的所有攻击型战术，它们都有一个统一的方针：以各种手段达到速攻或强攻的目的。



强化攻击：说白了这个战术就是直接从速攻和强攻里衍生出来的，无非就是以强化为手段以达到更佳的攻击效果，是一种直截了当没有什么花架子但是实际效果很黄很暴力的战术。在RS里典型的强化攻击PM有冥想胡地、龙舞鲤鱼龙以及诅咒水怪等，某些过于强化的强化攻击PM比如诅咒卡比、剑舞赫拉克罗斯以及剑舞嘎啦嘎啦等更是由于太过强大而直接被禁止使用（冥想水君的主要目的不是攻击，故不列入此类），足以体现出强化攻击战术的强大之处。到了DP里，该战术更是如火如荼地发展起来。阴谋这个特攻版的剑舞的使特攻的强化幅度也不逊于物攻；自身能力强大而又拥有强化招式的新PM如雨后春笋般地涌



现，如剑舞的玛狃拉、大天蝎、帝企鹅等，诅咒的猛犸、草乌龟、欺骗空间下的月精灵等，阴谋的3DZ、皮卡丘、九尾、波克基斯等，更有火猴这样物能剑舞特能阴谋的全能家伙和冥想灵铜铎这样进可攻退可守的棘手家伙存在，偶尔还会出现仗着NB新特性强行腹鼓的皮可西。而前作中PM的强化技能在本作中除了某些和遗传技能相冲突的也基本全部保留下来，DP基本就是一个强化技能的百家争鸣局面。比较可惜的是，由于种种原因，原作中的一些好用的强化攻击型PM的使用率降低了。典型的比如RS里上场就龙舞的血翼飞龙，在本作里被先制冰这个必定先出的技能肆意蹂躏，现在基本看不到了。再比如RS里的冥想胡地，在本作里由于物理特殊的重新划分而失去了三拳，虽然得到了气合弹等一些新技能但打击面明显不如往昔；并且其自身耐久太过脆弱，速度又不算最快的层次，随便一只什么带专爱围巾就能轻松阴到它，所以本作里的胡地都倾向于带专爱眼镜直接强攻，偶尔客串干扰把眼镜换给别人。

接力：接力一般分短接力和长接力。所谓短接力，就是指流程短的接力，如速度蝉剑舞一次接力给我方高攻击的PM，这样就有两级攻击和一级速度了。不过由于速度蝉自身的脆弱性，这个战术不太容易如此理想化地实现。此外，短接力除了接力能力外还有其他的作用，比如靠接力棒在对手换人之后换出压制对手的PM，即通常所说的“后读换人”；高耐久低速的月精灵和水精灵许愿后自身承受一次攻击，后手接力换出需要回血的PM等。而长接力一般特指整个队伍都为接力服务，即通常所说的接力队。接力队一旦能接力完成固然强得可怕，但其漫长的接力过程使得一旦其中某一环被打散或是接力被迫中断（如被吹吼、黑雾、挑拨；被换到了某种很恶心的道具或是直接被强攻下来），其他成员就是一盘散沙了，因此长接力队历来都是褒贬不一的。虽然可以用巨钳螳螂来作为反挑拨的战斗力，但一般的常人根本无法驾驭这样强大的精灵。　　（待续）

谢靓栋	躲进小屋玩掌机，管它春夏与秋冬。（编：这样玩游戏太不健康了！）
读者资料	男，15岁，上海市嘉定区富蕴路195弄101室，201821，QQ953870465

青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土



小岛的节日

夏23日 马祭り

时间： AM10：00–PM6：00
地点： 草原区域
参加人员： エリク、ナタリー、フェレナ、チェン、チャーリー、マセル、ヴァルツ、ダニー、ピエール、セフィーナ、ロヴェン、アリエラ、ドクター

赛马是最为历史悠久的运动项目之一，即使是在明令禁止赌博的日本也存在着日本中央赛马会（The Japan Racing Association简称JRA）以及地方赛马全国协会（The National Association of Racing简称NAR）这样的机构。JRA的赛马场一共有10个，分布在札幌、函馆、福岛、新泻、中山、东京、中京、京都、阪神和小仓，而NAR的赛场则更多。参赛的马匹一般要求是2岁以上的牝马，而比赛也分为草地、泥地和障碍1200–4000m赛。日本人的生活中，尤其是男性，赛马占据着娱乐的很大一部分。马迷们可以通过投注的方式为自己选中的赛马押注，而获胜的话奖金额从3千5百万日元到2亿5千万日元不等，中大奖的机会把马迷们鼓动得热血沸腾，欣喜若狂。因此每到赛马的日子，电车站的垃圾箱和厕所里往往扔着一叠一叠没有中奖的马票。

回到牧场的生活中来看一看这一节日。相信玩过矿石镇的玩家一定对这样的比赛以及马票十分熟悉，因为珍贵的真实之玉和力量果实都是通过春季草竞马以及秋季草竞马这样的节日获得的，也因此马祭成为牧场玩家们十分热衷研究的节日之一。马在牧场生活中主要充当着脚力以及移动出货箱的角色，而在GBA、PS2、NGC以及Wii版中都不乏华丽的赛马。然而在NDS的两作中，制作者将马祭变为了新的比赛——选美，换句话说比得是马的爱情度，大大降低了骑马在游戏中的分量。马的好感度相对比较容易提升，除了每天可以骑乘、喂饲料外还可刷毛，配上黄色すてき可以迅速增加马的爱情度，是本作中较易获得冠军的节日之一。获胜的马匹会获得称号："名马X级"，为了成为超级名马，各位玩家可要加油咯，不过不要忘记，如果还没有入手属于自己的马，那么就只能看着别的岛屿的参赛者赛马了。



▲获胜就可更新称号。

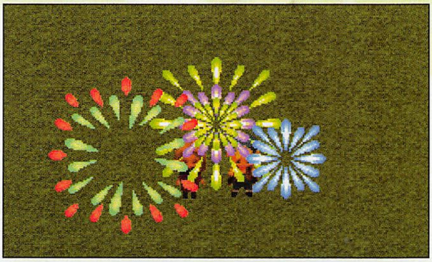
夏26日 花火大会

时间： PM6：00–PM10：00
地点： 草原区域
条件： 除孩子和矿石镇来客外的主要任务均登场
参加人员： エリク、ナタリー、チェン、チャーリー、ジュリア、ヴァルツ、ゴラン、エリザ、ダニー、リリー、ピエール、セフィーナ、マルク或チェリシー（另一位主角）、シバ及魔女さま（主角与其结婚后）、孩子（出生480天后）

花火大会，也就是烟火大会是夏天最具代表的习俗，又称夏日祭，经常出现在很多日式游戏、动漫（尤其是恋爱剧情）中。这一节日的起源是因江户时代在江户（现在的东京）隅田川的玉屋及键屋两家烟火制造商比赛放烟火而

戴浩镌	我希望100期的PG以属于自己独有的理念、信念向我们展示新的《掌机迷》。
读者资料	男，19岁，广东省汕尾市新华书店B栋201号，516600

来的。现在日本夏天各地都会举行烟火大会，在湿热且难以入眠的夏天晚上，来到河边纳凉时看烟火大会是最适切且能感受热闹气氛的活动。



▲和家人一起欣赏烟火大会。

牧场历代各作都没有忘记这个传统节日，除了欣赏美丽的烟火，也不要忘记邀请上心爱的他/她哦。若主角未婚，可邀请好感度30000以上的结婚对象一同欣赏烟火，不过每次只能邀请一名，被邀请的对象可增加1000点好感度。但如果没有人愿意应约，则会同ゴラン、エリザ父女一同欣赏。结婚后则会同妻子以及孩子一同参加。本作中不再是简单的天空变换色彩，而是真正能看到各种烟火在天空中绽放，日向岛的烟火最高！

夏29日 作物祭

时间：AM10：00–PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、フエレナ、タロウ、チャーリー、マセル、ヴァルツ、ゴラン、エリザ、リリー、ダルシャン、セフィーナ、ドクター、マルク或チェリシー（另一位主角）

这一节日与春季的作物祭完全相同，前一天由出货者フエレナ告知赛题，并以最佳的果实参赛。也许是因为夏季作物的生长期都很长，因此节日也顺延了一日，至29日方进行。夏季作物祭的难度主要在于如何让果实达到最佳的质量鲜，夏季是台风、曝晒均存在的季节，稍不留意就可能造成作物的枯萎，因此建议玩家在睡前存档，以防第二天作物全部枯死。夏季作物祭的赛题如下，请各位玩家提前准备。

第一年	トマト	番茄
第二年	とうもろこし	玉米
第三年	かぼちゃ	南瓜
第四年	パイナップル	菠萝
第五年	たまねぎ	洋葱

——秋の祭——

秋天是收获的季节，尤其是长期作物的稻米、小麦等作物也到了成熟的季节，请各位玩家一定不要忘记收获，一方面为了秋季的节日之一做准备，另一方面则是因为这些作物将在冬季到来之时枯萎。

秋8日 收获祭

时间：AM10：00–PM6：00

地点：草原区域

参加人员：ナタリー、フエレナ、マセル、ジュリア、ヴァルツ、ゴラン、エリザ、リリー、ピエール、セフィーナ、アリエラ、シバ、ワーダ、孩子（出生480天后）

日本的习俗中有春祭和秋祭两种节日，前者是用来预祝一年的丰收，后者则是用来庆祝当年的丰收。这一天，要好的朋友们、公司的员工们或是一个学校的同学们将各种食材放在共同的大锅里一起煮，类似于我们常见的火锅，根据各人带来的食材，煮出来的食物味道也常常会出人意料哦。牧场系列游戏中的收获祭就属于这样的秋祭活动。

游戏中的主角可以自由带食材、料理前往镇广场与大伙一起煮杂烩火锅，如果投入的是美味的料理，在场的所有居民可以提升1000的好感度，反之，如果主角投入了失败料理这一类会降低体力的食物，则会让全体居民降低1000点好感度。玩过精灵驿站的玩家可能还记得当初的一个BT的设定吧：如果投入LV100的毒蘑菇，会因为主角中毒过深而GAME OVER。小岛中不会发生这么过分的事情，但如果投入毒蘑菇，全体村民的好感度会大幅下降3000点。



▲投毒也会让自己晕倒。

秋16日 牛祭り

时间：AM10：00–PM6：00

地点：草原区域

参加人员： エリク、フェレナ、タロウ、チェン、マセル、ヴァルツ、ダニー、リリー、アリエラ、シバ、ワーダ、カレン、ポプリ

在现实的日本农场中，牛的比赛十分常见：比赛牛奶的质量、比赛斗牛等等。在日本，对于牛的饲养十分严格，因此日本的牛肉价格也不菲，但即使如此，日本人依然坚持购买本国牛肉，因为他们认为，本国牛肉是天然放牧，比起大棚饲养的牛更为健康环保。牧场中也有放牧的设定，但仅仅在于每过数小时增加的几点好感度而已，而无论通过何种途径，牛的好感度达到最大时即可获得顶级的S牛奶。

牛祭和其他动物的比赛一样，只是比所参赛的牛的好感度高低而已。但与其他动物相比，牛的好感度最容易提升。玩家可以在毛刷和挤奶器上装备黄色すてき，如此一来，牛的好感度增长将几乎是飞速，因此牛祭也成为了最容易获得すてき的节日之一。



▲比赛第一名的奖品。

秋24日 米祭り

时间： AM10：00–PM6：00

地点： 草原区域

条件： 在本年度春1日–秋22日曾出货米

参加人员： エリク、ナタリー、フェレナ、タロウ、チェン、チャーリー、マセル、ジュリア、ヴァルツ、エリザ、ダニー、リリー、ピエール、シバ

日本《延喜式》规定，每年农历二月四日，中央由神祇官厅、各地区以国司厅为单位举行米丰祭。米丰祭是祭米神的仪式，目的是请诸米之神保佑当年的丰收，所以几乎所有的村子都要举行米丰祭。小岛中新增了稻米的设定，使得米祭这一节日在小岛中首次出现，但如果本年度期限内未曾出货米，这一节日就不会在当年出现，这也就是笔者之所以让玩家们千万不要忘记在春天撒下稻种的原因。一般来说，春1日播种的稻米在秋10日左右就可以成熟，装备上橙色和黄色すてき后才可以大量的收割稻米，最高可达10倍收获哦。将收下的谷穗放入脱壳机中即可生成米，只有将米投入出货箱才开始计数。



▲只有米出货了才会出现米祭。

米祭当天10点进入广场可以看到中心堆满了谷垛，这些可都来源于主角辛勤的劳动哦。大家煮食主角种出的米所做出来的料理，这个节日充分体现了主角的劳动在村民心中的重要性。

与在场村民对话可加对方好感度300，根据主角在本年度出货的米（以前收割而未出货的，也可以放在第二年春1日后继续出货并参加第二年的计数）的数量，决定大家品尝的料理。1000个以下是饭团（おにぎり），2000个以下是咖喱饭（カレーライス），2000以上则会品尝四喜寿司（ちらし寿司），根据主角对话的人数还可将剩余的料理带回家哦。

秋28日 作物祭

时间： AM10：00–PM6：00

地点： 草原区域

参加人员： エリク、ナタリー、フェレナ、チェン、チャーリー、マセル、ヴァルツ、ゴラン、ダニー、ピエール、ロヴェン、アリエラ、マルク或チェリシー（另一位主角）

秋之作物祭是一年中的最后一个作物祭，因为正统牧场中不能在冬季的环境下种植作物，真希望在以后的作品中能够加入大葱、白菜等已出现在牧场方块以及RF2中的冬季作物。

秋天是收获的季节，大部分秋季的作物生长期都相当短，因此也是通过农业赚钱的良机。尤其是反复种植的地瓜，1–2天收获一次，使得地瓜的利润一向排在牧场众作物的最前方。然而本作中很多作物都需要通过玩家的努力出货已

孙其玮　苍天啊，大地啊，口袋周边怎么那么难找啊。
读者资料　男，14岁，山东省青岛市市北区长春路2号6号楼6单元201户，266000，QQ826804278

有的作物而得到，所以要想赢得作物祭，首要的已经有该种作物的种子可是非常重要的哦。

利用温室可以较容易控制作物的光量和水量，但秋季的作物由于生长期较快，对于光和水的限度要求也较高，所以每天一定要注意作物是否枯萎或淹死，尤其是较忽略的温室。5年一轮的赛题如下，玩家们可提前准备：

第一年	なす	茄子
第二年	さつまいも	地瓜
第三年	ピーマン	青椒
第四年	にんじん	胡萝卜
第五年	ほうれん草	菠菜

秋30日 かぼちゃ祭り

时间： 全天

地点： 主角自宅

参加人员： チャーリー、エリザ、ポプリ、结婚对象及孩子

10月31日南瓜节其实是从北美传来的节日，又名“万圣节”、“鬼节”，这一节日与东方的清明节有所不同，并不是祭祖拜山的节日。每当这一天到来，孩子们都会迫不及待地穿上五颜六色的化妆服，戴上千奇百怪的面具，提着一盏“杰克灯”走家串户，向大人们索要节日的礼物。最初“杰克灯”是用萝卜雕刻而成的，但随着爱尔兰人的改良发现南瓜比萝卜更适合雕刻杰克灯，于是众人开始改用南瓜，所以此节又称为南瓜节。孩子们索要礼物，如果不给是不行的，打扮成鬼精灵模样的孩子们会向拜访的人家发出“不请吃就捣乱”的威胁，而主人自然不敢怠慢，连声说“请吃！请吃！”同时把糖果放进孩子们随身携带的大口袋里。

牧场中经典的小男孩、小女孩自然是一定会来讨要糖果的，可不要忘记另一个坚决要加入孩子们队伍的小姐姐——帕布莉哦。一般来说



▲与家人一起的南瓜祭。

给予饼干、布丁之类的甜点就可以让孩子们高兴的离去，初期没有厨房或相关菜单时也可以从杂货屋购入巧克力。结婚后孩子们就不会再次来拜访了，这个节日就会改为PM0：00后与妻子/丈夫、孩子（240天后）一起共度佳节。

AM6：00-7：59	チャーリー
AM8：00-9：59	エリザ
AM10:00-PM0：00	ポプリ

——冬の祭——

冬4日 雪祭り

时间： AM10：00-PM6：00

地点： 草原区域

条件： 除孩子和矿石镇来客外的主要任务均登场

参加人员： エリク、ナタリー、フェレナ、チャーリー、ジュリア、ヴァルツ、ゴラン、エリザ、ダニー、リリー、ピエール、セフィーナ、マルク或チェリシー(另一位主角)、孩子(出生480天后)

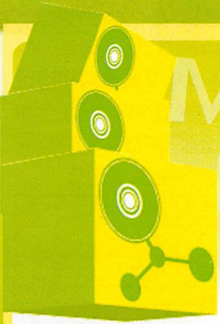
在札幌，每年2月的第一个周末是传统的节日——雪祭，这一天，人们会在公园中塑造大小不一的各种雪人、雪屋，以吸引参观之人。牧场这种一进入冬季就遍地覆盖雪的天气很适合堆雪人，曾经在以前玩牧场的时候就在想，为什么不设定一个可以堆雪人的小游戏呢？虽然本作中仍然不能通过玩家的操纵来自由堆雪人，但加入的这个新节日也足以满足不少希望堆雪人的心。



▲参加雪祭的人越多，雪人越大。

几乎所有的主要村民都会来参加这个节日，和在场的居民对话，若好感度在30000以上则可以邀请对方一同堆雪人。邀请的人数越多，雪人就会越大哦，所以与全体村民搞好关系十分重要，如果出现了离岛现象，可就没什么集会堆超大号的雪人咯。普通对话的村民可加好感度300，受到邀请的村民加800好感。邀请人数在5人以下，雪人为一人高的小雪人；6-10人为中等大小的雪人，而11-13人则是超级大雪人哦！

音乐鉴赏课堂



光田康典，1972年1月21日出生，日本音乐家和作曲家。他以给电子游戏作曲而在玩家群体中享有盛名。

◆懵懂的学生时代



光田康典出生于日本山口县的德山市。上小学前，光田一家搬往同县的熊毛郡熊毛町，他的童年就在那里度过。幼年时代的光田并没有太多地接受过音乐方面的正规教育，在小学就读的六年中，受到姐姐的影响而学会了弹钢琴。但是，由于不喜欢反复练习，他并没有取得多少像样的进步。每次去钢琴老师家练琴的时候，光田一般都是在键盘上胡乱摆弄。“我不知道这是否能算真正意义上的练习。”后来他这么回忆道。

大约在高三的时候，光田康典首次对音乐产生了浓厚的兴趣。当时正在就读高中的光田，被电影《铁道员》和《银翼杀手》中的背景音乐所吸引，极大地鼓舞了他的音乐细胞。光田希望有朝一日能成为一名出色的作曲家，创作出像它们一样出色的电影音乐。

高中毕业之后，光田只身前往东京展开了自己的职业生涯。为了弥补乐理知识的缺乏，他进入了东京某所音乐短期大学进行学习，进修的专业是谱曲和编曲。在短大进修的两年，他日以继夜地工作和学习，比以往任何时候都要努力。短大的大部分教师也是临时兼职，他们有各自的音乐事业，光田会经常跟着这些老师到处巡演，当然还得背着他们的乐器和沉重的专业道具。不过与此同时，他通过仔细地观察老师的工作学到了许多有价值的东西，尽管也经常遭到老师的嘲讽。在短大进修的第二年，光田在某大牌游戏软件公司音乐部的一名老师手下实习。某天，这位老师突然问他有关求职的想法，并向他推荐了SQUARE会社的游戏音乐设计师职位。最开始的时候，光田还没有为游戏谱写音乐的打算，不过他还是决定去了解一下自己的功底，于是递交了个人简历和3首演示曲目，以及一封老师的特别推荐信。收到回复后，光田又写了3首曲子寄过去，随后被要求参加面试。



◆在 SQUARE 的磨练

在通过由植松伸夫先生主持的面试之后，1992年的春天，光田康典成为了SQUARE的正式员工，从此，光田以游戏音乐设计师的身份开始了职业旅程的生涯。可是实际上，虽然身为游戏的作曲者，他在相当长的一段时期内却从来没有过谱曲的机会。当时的光田被分配在音响部门工作，他第一次任务的合作搭档是《半熟英雄》的特邀作曲人三衫先生，作为助手，光田主要负责音响设计方面的环节。刚刚接触到这项工作的他发自内心得高兴，可是没过多久光田就意识到，自己从一开始就注定只能成为一名音响设计师。这种情况周而复始地循环，终于有一天，他爆发了。出人意料的是，光田

吕本庆	08年自己有两件事被列入奋斗计划，说难也不算难，说简单也不算容易，所以就不说了（……）总之是得需要坚持才能完成的。
读者资料	男，20岁，内蒙古呼和浩特团结小区（东区）16栋5单元3号，010010

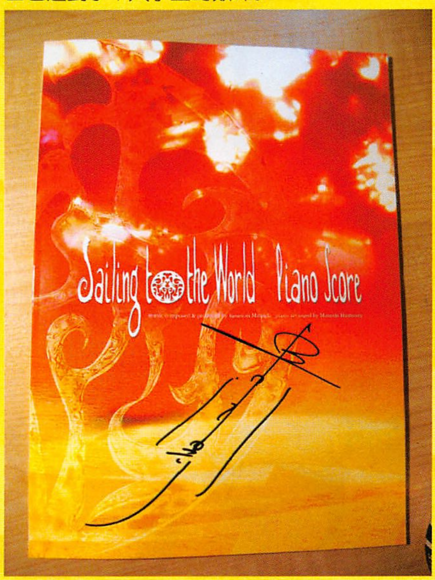
居然直接向当时担任SQUARE副社长的坂口博信本人抱怨。

“我再也不能忍受在这种地方工作下去了。不给我谱曲机会的话，我就辞职。”

“既然你这么想谱曲，那就负责公司下一部大作的谱曲部分，以此证明自己的实力吧。”坂口微笑地看着眼前的这个年轻人。

于是，光田的职业生涯翻开了崭新的一页。这部大作就是SQUARE在1995年3月推出的《时空之轮》，这也是SQUARE和ENIX具有历史意义的第一次携手开发游戏。在本作里，光田淋漓尽致地发挥了自己被压抑多年的音乐特长，而这次成功的表现也使这位新出道的作曲家在一夜之间变得家喻户晓。接下来，在1996年2月所推出的游戏《前线任务》中，光田康典第一次有机会与植松伸夫合作。不久，在加藤正人负责监督的第一部作品《Radical Dreamers》（对应SFC接受卫星信号周边的游戏，《穿越时空》的前篇）中，光田不仅负责谱曲，同时身兼音乐监督一职，掌管和音乐有关的一切事务。接着，他在《行星格斗》中又担任音乐总制作人，负责整合不同作曲人谱写的曲子，然后把他们编入统一的主题。

1998年2月，可以称之为光田康典个人秀作品的《异度装甲》发售。光田用他最擅长的凯尔特（Celt）曲风演绎了异度系列最终章史诗般的千年物语，受到玩家和业界的一致好评，光田也达到了个人事业的巅峰。



◆自由的音乐风格



1998年6月，光田康典因私人原因离开了SQUARE会社，转而成为了一名自由音乐人。不过他与SQUARE的关系依然十分密切，并且也继续为《时空之轮》的续作《穿越时空》作曲。

2001年11月，光田成立了自己的音乐工作室“Procyon”（2005年11月就任公司的董事长），同时成立了音乐唱片公司，发售自己负责作曲的游戏原声音乐。2002年2月，在NAMCO发售的PS2游戏《异度传说一章》中，光田大胆起用了伦敦交响乐团，同时邀请当地的自由管弦乐队进行录音合成，同名单曲大碟在西洋乐曲的排行榜中曾经排名第1位。同年9月，光田在台湾面向全球制作发行的PC游戏《第七封印》中担任作曲,其中的原声音乐“Sailing to the World”也成为了光田个人的代表专辑。

2007年7月，《FAMI通》对读者进行了一次“最喜欢的游戏音乐家”投票调查，结果光田康典名列第9位。而今年初任天堂在DS平台上发售的《灵光守护者》，动听悦耳的背景音乐正是由光田本人亲手打造的。如今，光田同样开始谱写游戏之外的作曲，在更为广阔的领域继续发挥着自身的音乐天赋。





狩人营地

翔武狩猎手记

本期开场给大家介绍一下编辑部中玩《怪物猎人》的各位吧。

翔武：最擅长的武器是太刀，属于不要命的攻击型；时常也是喜欢用回避性能对滚怪物“火车”的耍宝型。特点是身上回复类道具带的少，据他自称是习惯了，本着不要命的攻击方式，被同事们调侃为“如果他是猫，一定会有相讨觉悟”。队伍中的攻击输出主力，同时也作为队伍中一个不安定因素存在。

薯子：编辑部中狩猎时间最长的人，可追溯到PS2时代。最擅长使用的武器是大剑，属于谨慎的稳重派。和翔武相反，薯子不以频繁攻击高输出为风格，以通过任务为目的。特点是为了防止任务失败，身上带了很多的回复类道具，据他称也是习惯了，队伍中生存力最强的角色。

菜团：目前最有前途的新人，攻击风格和翔武近似，对锤子比较感兴趣，不过却经常看到拿的是双刀……目前对回避性能也很有兴趣，被翔武下定义为“你早晚会中毒”。特点也是不太喜欢经常保证体力较多型，这点和翔武也有些类似。目前还不能成为输出主力，但也不会算是最不安定的因素。

库巴：比菜团狩猎时间长一些的新人，和薯子一样喜欢大剑，最擅长的自然也就是这个武器了。风格偏向谨慎稳重，但只是因为缺乏一些经验，会有失手的时候。不过经常会用自己的经验去帮助新人们。

八房：新入队的老猎人，各种武器的使用方法都略知一二，比较擅长远程系武器，特别是对重弩很有研究。同样也是回避性能的中毒者，经常和翔武一起在任务不紧张的时候作出一些耍宝的事情。但是和薯子相同，习惯多带回复类道具以保证自己的生存能力，这一点上也属于稳重派。在队伍中也算一个比较有力的攻击输出，但安定程度比翔武要高。

好了，人就介绍到这里了，这几位小编可能以后会在“狩人营地”中经常出镜哦。

前段时间在盟区上打任务，同伴晕了，雄火龙瞄准了那个同伴。我离那个同伴最近，本来应该是我直线跑过去打醒他，但我怕打醒后时间也来不及回避，结果向火龙斜方向跑去，直接拔刀气刃斩砍火龙头，不过没打出硬直，倒是用龙木太刀的麻痹状态把火龙停住了。如果没出麻痹，估计一下就要两个猫车了，所以，切勿模仿……



72	武岳	以后PG要送50G的资料，累死翔武=_.=。（？：翔武说他打算送新闻联播。）
	读者资料	男，15岁，河北省张家口市九中（分校）099班，075000，QQ：448361424

MHP2G部分下载集会任务

JUMP 炎帝の凯旋	
任务类型	讨伐
参加资格	HR6以上
级别	★8
契约金	1000Z
报酬金	12000z
时间	50分钟
场地	战斗街
怪物	炎王龙
特殊报酬	海贼Jチケット

前作（P2）著名下载任务，被网友们昵称为“红跳”。任务配置基本和P2时代一样，当时超强的强度现在看来也就是正常G级强度了。奖励方面也没什么大变化，只是得到宝玉的概率变高了——不过本次宝玉泛滥了，得到了也没什么可喜的。值得一提的是炎王的行动模式发生了一些变化，所以在面对G炎王之前不妨与它一战。

恶臭を绝て!	
任务类型	狩猎
参加资格	HR7以上
级别	G★1
契约金	1500Z
报酬金	18000Z
时间	50分钟
场地	沼地（昼）
怪物	桃毛兽和绿毛兽
特殊报酬	极彩色のトサカ(一定概率获得)

虽然只是两只桃毛，但难度可以说相当的高。首先，桃毛是G级别的，攻击力和血量都很突出，其次，这两个家伙总是呆在一起，基本上总是要同时面对两只……桃毛的攻击会导致无法使用道具，要准备好道具。绿色的亚种怒后随时都在泄露，以三向大便投掷、多次瞄准猴车和蓄力MAP屁为特点，而且怒后速度激增，建议放在后面打倒。粉色的原种也有强化，跳起压杀追加了震地效果，吐息也从蓄力后扫射变成了蓄力时间很短的臭气放射（从……从嘴里放出屁orz），虽然是扫射但速度和范围都很优秀，基本可以看做身前的大范围攻击，要提防。某些时候也会像亚种一样忽然放屁。总体来说是很有意思的任务，虽然有点恶心。

砂漠の三怪	
任务类型	大连续狩猎
参加资格	无限制
级别	★5
契约金	1050
报酬金	12300
时间	50分钟
场地	砂漠（昼）
怪物	盾蟹、轰龙、水龙
特殊报酬	龙头壳、轰龙の头壳、勇气之证

下位的大连续讨伐，强度自然也是下位的，而且连续讨伐的怪物血量比较少，所以总体来说只要认真迎战当无大碍。盾蟹学会了新的后

紧急任务



狩猎解禁！

掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，冒然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

郑浩洁	强烈怀念狸猫！（？：那家伙还没入土呐……）
读者资料	男，年龄不详，浙江省了清市柳市中学高三（4）班，325604

跳压，轰龙则会推砖砸近距离(带有溅射效果)。其中水龙追加的冲刺出水附带催眠效果，要特别当心，如果是版边靠墙的话，往往是第一下催眠，撞墙落地后直接蛇行，以三倍攻击力送猎人回家……大连续任务得到的素材并不多，能够在基础奖励中得到平时需要破坏器官才有的素材才是大连续的价值所在。

ガジン　暴虐の轰龙	
任务类型	狩猎
参加资格	HR7以上
级别	G★3
契约金	1250
报酬金	15000
时间	50分钟
场地	大斗技场
怪物	轰龙
特殊报酬	勇气の证S、マガジンチケット

前作让许多人怨念不已的下载任务登场了！虽然名字换了マガジン，不过这个轰龙的强度完全就是JUMP级，呃，是G · JUMP级。笔者防御541，HP130，龙耐2的状态，收枪时被轰龙一击秒杀……这个任务的轰龙个头通常不小，血量也非常多（9600），加上强大的攻击力，确实是个强劲的对手。任务得到的マガジンチケット可以制造一把名叫“轰断剑”的大剑，不过性能很平庸。这个任务虽然也会出轰龙天鳞，但概率并没有明显的高，所以用来刷天鳞的话最好不要一个人去。

ジャングルハント！	
任务类型	大连续狩猎
参加资格	HR4以上
级别	★7
契约金	1200
报酬金	14100
时间	50分钟
场地	密林（昼）
怪物	雌火龙、桃毛兽、眠鸟
特殊报酬	勇气の证G

上位的任务，乏善可陈……只是那三只怪物而已，并没有特别的地方。只要记得带上解毒剂和除臭玉防止特殊状态就好了。眠鸟是第一次来到树海，行动规律大家还不是特别的熟悉，所以适当携带染色球和千里眼药也是个好办法。这类简单的连续讨伐任务，可以一开始并不带满10个大回复，用打倒后剥取的大回复充实口袋。

猪突乱击！	
任务类型	讨伐
参加资格	HR7以上
级别	G★1
契约金	700
报酬金	8400
时间	50分钟
场地	大斗技场
怪物	野猪&蘑菇猪
特殊报酬	无

P2时代很多朋友都做过的自制任务斗技场猪群也有官方版本了。可惜的是任务的完成条件只是打倒30只大野猪，并没有野猪王露面，而且野猪也不是一口气出来很多，只是4只野猪和2只菜猪而已……总觉得让人意犹未尽。当然，若是一定要体验猪群的感觉，可以适当换上不咋样的武器防具，G级的野猪还算是能扛几刀的。

その名は大怪鸟！？	
配信日期	2008.4.18
任务类型	狩猎
参加资格	防具未装备（裸）
级别	★3
契约金	500
报酬金	6000
时间	50分钟
场地	森丘（昼）
怪物	小怪鸟
特殊报酬	无

怪鸟的大小比前作神秘怪鸟的大小都小一圈（抖），声音也细细的，非常可爱。至于威力方面，裸体集会三星150血也不会秒的，虽然会很疼。所以不需要特别紧张（但也别太大意）。只是有一点需要注意——虽然怪鸟的身形很小但风压、火球的大小是原大的……可不要大意了。虽然破耳也没有什么好奖励，不过用近战武器打破它的小耳朵也未尝不是有趣的挑战呢（笑）。

アメザリカ　ニバル！	
任务类型	狩猎
参加资格	HR7以上
级别	G★2
契约金	2250
报酬金	27000
时间	50分钟
场地	水上斗技场
怪物	盾蟹亚种&镰蟹亚种
特殊报酬	アメザリの甲壳、アメザリの巨大壳

王雨奇　100期居然没有PG博客，而且期待中的腐.寒蝉也没有来……
读者资料　男，15岁，成都市洛阳路211号院3单元6号，61000，QQ：951313783

目前为止最难的下载任务。在狭窄的水上斗技场挑战紫盾蟹和红镰蟹。虽然一开始红镰蟹并不会发现玩家，但单独战斗的时间必然不够杀死紫盾蟹……盾蟹的攻击非常丰富，前后左右都有攻击方式，猛攻的同时要谨防后跳和压杀。红镰蟹则是本次最讨厌的怪物之一，非常爱钻地和上房，呆在地面上的时候则会高速追击玩家，两种攻击频率高的怪物缠在一起确实非常难缠，而且螃蟹不怕闪光弹，有些麻烦。建议全力攻击紫色盾蟹，紫盾蟹的失衡并不高，很容易就可以放翻，尽量击破它是胜利的关键。被镰蟹发现后要以保命为第一要务，尽量周旋，尤其是有螃蟹在地下的时候一定要注意回避，被打倒的话挨连概率很高。等镰蟹飞到顶上，就可以跑得远远的进行回复，也可以把紫盾蟹勾引过来，镰蟹在房顶上的爬行速度跟不上的，有一定时间差。利用陷阱和爆弹也是好办法。任务所得的虾壳可以制造龙虾装和龙虾锤子、轻弩、太刀、双刀，属性意外的优秀，尤其是龙虾双刀和龙虾太刀，对弱水的怪物效果很棒。值得一提的是，使用龙虾武器防具时的音效很有趣，建议大家都去试试。

MHP2G配装推荐

装备要求	
高矿S头（ハイメタ）	爆师珠
钢铁U身（スティール）	爆师珠
盾蟹Z手	爆师珠×2
盾蟹Z腰	大炮珠×2
金刚真【具足】	大炮珠×2

防御力：593	火耐性：-2	水耐性：9
雷耐性：-1	冰耐性：-7	龙耐性：0

◆发动技能

炮术王：大炮、城防弩攻击力1.1倍，铳枪炮击1.2倍，龙击炮1.2倍，彻甲榴弹1.5倍，龙击炮冷却时间90秒。

根性：HP在60%以上被一击必杀的时候,HP会剩1。

ボマー：爆弹系伤害1.5倍,爆弹系调合几率100%。

ガード性能+1：防御时受到攻击威力-10。

装备说明：这套装备的主要作用就是打HP在50%到20%的祖龙，也就是俗说的发动金身后的。武器使用玉米铳，由于炮击的伤害无视肉质，所以在金身阶段用铳枪是效率最高的，而玉米铳是炮击龙击炮伤害最高的武器。搭配出炮术王一方面可以提高炮击的伤害，另外一方面可以使龙击炮的冷却时间从120秒变为90秒，大大增加了效率。对于祖龙这种平时爱飞上飞下的习惯,用爆弹配合龙击炮也可以使效率增加不少。面对红黑这种不怎么爱飞的，可以把爆弹强化的珠子拆下来，加上研磨珠，出快速磨刀技能，也可以增加不少效率。根性能保证你被击中后有很高的生存率，防御性能+1可以挡下祖龙的所有攻击。但这套装备的唯一缺点就是难看。



装备要求	
镰蟹Z头	光避珠
镰蟹Z身	光避珠
镰蟹U手	名匠珠
钢龙X腰	光避珠
钢龙X脚	斩铁珠 匠珠

防御力：596	火耐性：5	水耐性：8
雷耐性：-7	冰耐性：7	龙耐性：-6

◆发动技能

回避性能+2：回避动作无敌时间增加至0.4秒

业物：近战武器弹刀时斩味消耗量减半，炮击和龙击炮消耗减半。在不弹刀时，50%几率斩味量消耗为0。

斩れ味レベル+1：近战武器斩味提升一级。

装备说明：这套装备是笔者给太刀用的，因为太刀的斩味消耗量也算比较高的，所以配业物技能。由于武器不弹刀是的消耗量是1，原来没法有减半的效果。但这次业物技能增加了在不弹刀时修正消耗量的效果，使得这个技能的泛用性提高了很多。斩れ味レベル+1和回避性能+2就不多说了，这次紫斩对攻击修正很高，业物技能对维持斩味量有很大帮助，也就更能保证攻击输出了。这套装备不仅适合太刀，还适合双刀或片手剑这些攻击频率高，斩味消耗多的武器。造型方面还算可以说得过去吧，全身金属感。



黄波	过了100期生日，《PG》也陪我慢慢长大了，希望《PG》越办越好。
读者资料	男，16岁，成都市武侯区西北中学2010级8班，61000，QQ：470820432

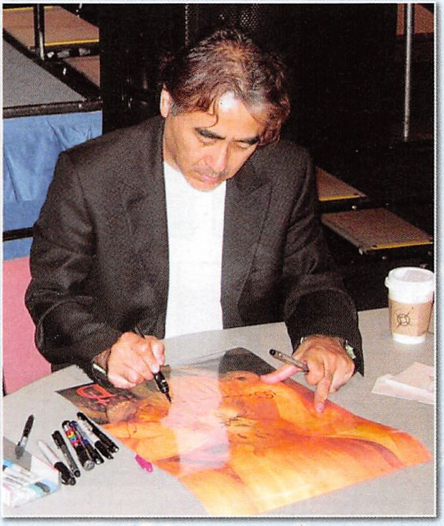


陶磊	合肥的同龄玩家们我想死你们了，快来信吧。
读者资料	男，16岁，安徽省合肥宿松路金水花园4栋3单元605，230011



FF双周刊

作为给早期FF带来具体化形象的天野喜孝，其纤细妖艳及富有幻想性的绘画风格使他在同行中独当一面，给玩家留下了深刻的印象。



天野喜孝原名天野嘉孝，1952年3月26日出生于日本静冈市。年仅15岁时，他就已经加入了龙之子制作公司，开始从事动画的人物设定工作，参与制作的动画有许多都是老一代玩家耳熟能详的作品，例如《时空冒险记》、《科学小飞侠》和《小蜜蜂》等等。这段在龙之子会社工作过的资历，使天野在日本动画界中建立了相当的知名度。1981年他接下了在科幻杂志中为连载小说绘制插画的工作，从此，天野喜孝便开始正式展开了自己在插画艺术界的生涯。

1982年，也就是天野喜孝步入30岁而立之年这个人生重大阶段之一的时候，他离开了已有长达15年奋斗经历的龙之子制作公司，自立门户创立了个人的“天”制作公司。紧接着的1983年，天野成为了第14届“星云赏”的得主。星云赏是每年颁发给该年度中公认的对科幻及其相关领域有出众表现或贡献、影响的人物而专门设立的最高奖项，而天野个人则囊括了从1983～1986年连续四届的桂冠。有鉴于天野式风格在幻想类创作领域的知名度与影响力，当时经营规模还很小的SQUARE在企划FF时，经开会讨论后决定邀请天野喜孝来担任游戏的角色设定及绘制宣传插画的工作。除了开发人员本身对FF倾注了大量心血，它的诞生也与天野喜孝有着密切的联系，正是通过这部作品使得天野的插画创作事业进入了跨领域的发展，越来越多的玩家也就是从这个时候认识了这位大师。如期在1987年12月18日发售的FF初代，推出时就有意图与日本国民RPG游戏元祖《勇者斗恶龙》一较高下的气势。随着FF的一炮而红，天野喜孝的角色造型原案和场景插画也成为日后FF系列重要的代言人形象。现在每年都有不计其数出自天野喜孝笔下，以FF为主题的周边产品在市场上成为玩家和天野迷们争相收藏的对象。

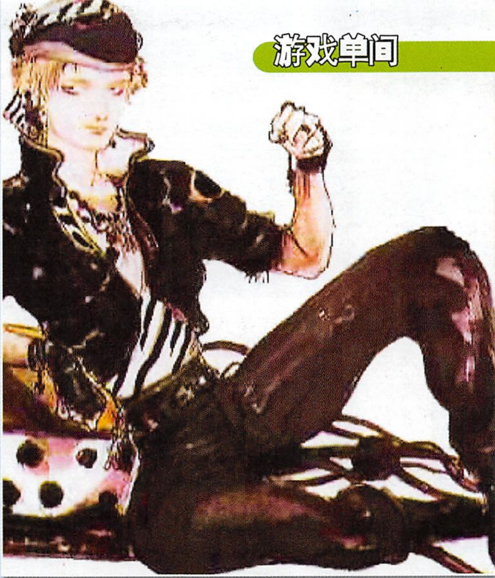
没过多久，天野喜孝又负责为SQUARE的另一款战略游戏《前线任务》设计角色的造型。同FF系列相比较而言，《前线任务》在游戏画面中所采用的人物造型就相当忠实地还原了天野最初的设计，整款游戏的美工更是非常符合天野的风格，在业界也经常为人津津乐道。此外，天野也曾为CAPCOM开发的不知名游戏设计过角色造型。不过在这之后天野就没有再次得到星云赏青睐，直到去年他才又重新捧起了第38届星云赏。但天野的名气与口碑并没有就此在插画界黯淡半分，从首次荣获星云赏到90年代初期，他先后发行了

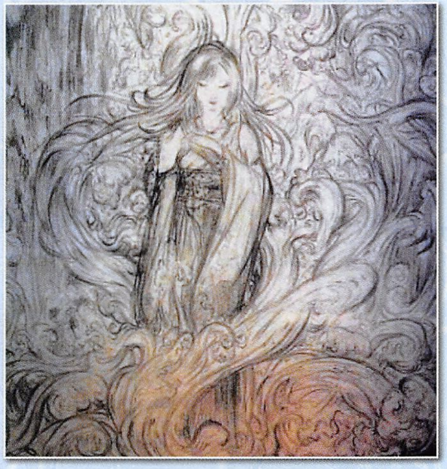


邹长俊	双机是我梦,单机亦不差.(单N)最近一位死党买了PSP(事前他已有NDSL),于是他就拼命怂恿我存钱买.他的P是他姐送的,5555……
读者资料	男，21岁，广州市大学城广东工业大学西区八栋716，510002

《魔天》、《幻梦宫》、《IMAGINE》和《飞天》四本个人画册，四部出版物皆获得了极好的市场反响和盛誉，并且于1989年在有乐町举办了个人的首次插画展“飞天”。

从90年代起，平均每年都有两本以上的天野喜孝画集出版物发行，并陆续举行了多次个人展与原画展。出自他笔下的诸多小说插画与人物，往往在该作品动画化时成为角色造型原案设计的依据。广为人知的例子就是菊地秀行的原作小说《吸血鬼猎人D》，这部作品动画版的角色设定被认为是失败之作，但天野的插画一直以来无论是业界还是观赏者都公认为无法绝对影像化的作品，动画和原画有非常大的差异这点也情有可原。另一个著名例子是改编自田中芳树所著的架空历史小说的剧场版OVA版动画《亚尔斯兰战记》，虽然动画版的角色是由神村幸子负责，人物造型的设计多多少少还是参照了天野的原画。





除了在插画界、动画界和游戏界大放异彩，天野喜孝甚至还多次参与舞台戏剧表演的幕后制作工作。这方面的首次资历是在1990年，天野负责由著名歌舞伎艺人板东玉三郎所主演戏剧的舞台美术工作；之后也为其他舞台剧，包括在著名的宝踵歌剧团的公演担任舞台及服装设计。此外，他也为1993年成立在福岛县金山町的世界第一所《妖精美术馆》，制作了6公尺高的纪念彩绘玻璃《妖精月夜的飨宴》。很显然，这个时候天野的创作走向已经不是仅仅局限于ACG领域内角色设定的层面上，而是朝向非常多元并且更广泛的一种艺术境界在发展。他同过去一起在龙之子会社共事的押井受合作，共同完成了一部完全由两人自己制作而成的70分钟动画《天时之卵》。这部由梦似幻般场景与气息架构而成的片子，至今仍是许多天野迷津津乐道的代表作品之一。

天野喜孝在离开龙之子之后，几乎不再从事和过去性质相同的动画相关工作，后来发行的一些个人作品中，例如《天野喜孝～华丽之幻想美的世界》，映像内容多半是着重于他在艺术层面的创作风格，并采取与古典音乐结合的表现方式。后来向海外拓展事业的契机，首先是在日本国内举办多个天野个人的画展受到海外业界人士的关注，于是力邀他在海外举行相关的展出。于是，在1997年11月，天野喜孝海外首次个人插画展览于美国纽约顺利举行，而在当时该展览引起轰动的是，展出期间天野绘画的作品以巨大尺寸复制品的形式跃上了纽约当地各种建筑物外墙、街头广告看板、甚至于地铁列车的车体上，由此也形成了纽约当时一阵独特的、别开生面的、融入美国纽约大都会风格的幻想风景线。就这样天野第一次在海外的活动以相当成功的表现圆满结束。

此后随着FFⅧ在海外的热卖，为该作设计图像插画的天野又于2000年10月26日在纽约的画廊作了一次展览，其反响和持续度由此可见盛极一时。另外，值得一提的是这次展览之前在日本也举行过一次，时间是在1998年10月中旬，地点在上野美术馆。这也是天野喜孝在日本第一个美术馆规模的画展，对于其本人来说这又是件值得纪念的事情。

应该说在2000年前后，天野喜孝的事业又向上迈了一个台阶达到另一个高峰。在世界范围内，天野喜孝这个名字已经等同于一位艺术家的概念了。

黄康宝	中一等奖我倒没敢期望,只要小编把佛脚给我抱抱就行了,只有1个月了,人生的道路在这里将会改变.(露琪:猴子,把脚伸出来让读者抱抱!)
读者资料	男，18岁，江西省南康市第二中学高三(13)班，341400

与我一起在悠久的时光中追寻远去的传说吧！

久远回廊

Ancient Cloister

探索，考据，追寻。典籍，神话，传说。探寻游戏与神话交集，见证两种文化的碰撞与融合。



大家好，我是八房君，我们又见面了。上次和大家聊了聊关于怪物猎人中霞龙和电龙的出典，本期的回函中就真有朋友热心的提出意见，指出霞龙的原型并不是某种变色龙，而是一种叫做“叶尾壁虎”（Uroplatus）的保护动物，并且提供了照片链接。果然我还是未够班啊，惭愧惭愧。这里要感谢这位来自“爬行天下”论坛的朋友。

说起近期的热点，果然还是奥运会圣火传递途中遇到的各种事情，所以我决定这次的主题就是关于奥林匹克的事情了。嗯，就是这样。

宙斯（ZEUS ゼウス）

奥运会的全名叫做奥林匹克运动会，因起源于古希腊奥林匹亚而得名，相传最早奥运会是献祭奥林波斯（即奥林匹斯山）众神的祭祀活动，这点从奥运会的会歌里就可窥见一斑：

古代不朽之神，
美丽、伟大而正直的圣洁之父。
祈求降临尘世以彰显自己，
让受人瞩目的英雄在这大地苍穹之中，
作为你荣耀的见证。
请照亮跑步、角力与投掷项目，
这些全力以赴的崇高竞赛。
把用橄榄枝编成的花冠颁赠给优胜者，
塑造出钢铁般的躯干。
溪谷、山岳、海洋与你相映生辉。
啊！永远不朽的古代之神。

歌曲中所说的“圣洁之父”，就是我们本次的主角，宙斯。宙斯是希腊神话体系中的主神——





确切地说是第三代主神。原初之神乌拉诺斯（意为天空）与大地母神盖亚生下了克洛诺斯（司掌时空流转），这位第二代主神造了老爹的反，夺取了神权，但也被乌拉诺斯诅咒，说他会像自己一样被儿子推翻。为了自己的安全，乌拉诺斯吞掉了他与时序女神瑞亚生下的每一个孩子，但终于还是被瑞亚和自己的小儿子——宙斯给算计了，被赶下了神坛。不过他不甘心失败，纠集自己的泰坦亲眷们攻打奥林匹斯山，宙斯与他的兄弟姐妹们借助了自己的叔叔婶婶们——独眼巨人族Cyclops与百手巨人族

张旭 希望晓晓的掌机能架起军营内外沟通的桥梁。
读者资料 男，20岁，北京市丰台区杜家坎21号装甲兵工程学院机械系13队11班，100072，QQ：78913416

Hekatoncheil的力量击溃了克洛诺斯的反击，从此奠定了奥林波斯第三代神主的地位。

作为篡权一家的新当主，宙斯的风评其实很多元化，不过他最为人津津乐道的恐怕就是乱七八糟的私生活了。这位被戏称为“奥林匹斯播种机”的神祗非常乐于渔色，与许多女神、凡人都有着奇怪的关系，他的血统也遍布天界和人间。希腊神话的英雄们经常会被证实有宙斯的血统，也有不少因为被他收入后宫而“修成正果”的女士们，比如腓尼基公主欧罗巴。不过同时，他也是秩序、正义与法律的守护神与代行者，他的名字ZEUS含有“天、光”的意思，而奥林匹克圣火采集的意义就是“让奥林匹斯神的威光点燃圣火”。

宙斯的游戏里经常是作为高位的魔神、召唤兽而存在，实际出场次数其实不算很多。在PS2版的《战神2》中，宙斯作为总BOSS而登场，结果被克里托斯推倒（啊不，是打败）了——而就在PSP《战神》这一前传作品中，克里托斯还得到过他的帮助，果然那边流行逆推（啊不，是造反）啊。通常来说，宙斯经常以其“雷之支配者”、“神王”的身份间接出现在游戏中，比如某部名叫《宙斯计划》的游戏就是借用了其名字。著名的《FF》系列中也有宙斯之怒（ゼウスのいかり Rage of Zeus）、宙斯权杖（メイスオブゼウス Mace of Zeus）等装备、道具存在。

独眼巨人（Cyclops サイクロプス）

宙斯之所以被称为“雷霆之王”，是因为他的武器兼权杖正是雷霆、雷电的具现，而提起这把武器就不能不提到独眼巨人族。

前面说过，宙斯的神权是经过斗争而得来的。在神权更迭的战争中，一方面是旧神克洛诺斯和泰坦族，另一方就是奥林波斯诸神，当时的奥林波斯诸神刚刚被解放（被从那个有吞孩子癖好的爹的肚子里解放……），实力其实远不如旧神族，旧神族却有强大的阿特拉斯以及它的泰坦兄弟助阵。所以战斗伊始，奥林波斯众神抵挡不住泰坦们强大的攻势，眼看就要全线溃败。危急时刻，宙斯听从普罗米修斯的建议，从地狱塔耳塔洛斯放出了百手巨人族和独眼巨人族。宙斯的威力强大的雷电就是擅于匠艺的独眼巨人与宙斯的瘸儿子，工匠、火山之神赫淮斯托斯（写作Vulcan，火山volcano一词就是出自于此）共同打造的。正是凭借他们的帮助，奥林波斯诸神才得以转败为胜。战败的泰坦们就代替独眼巨人被关进塔尔塔罗斯，阿特拉斯则被罚去顶天。

独眼巨人族，最初是和百手巨人、泰坦一样，是第一代主神乌拉诺斯的后代，克洛诺斯夺权后，为了自己的权力地位把独眼巨人族和百手巨人族关进了塔尔塔洛斯地狱，这也正是这两族乐于帮助奥林波斯诸神对抗克罗诺斯的原因。本来，独眼巨人与北欧神话中的矮人族一样，是非常擅于锻冶、建筑、造船的工匠一族，奥林波斯诸神夺权成功后，他们就与火神赫淮斯托斯一起为诸神打造兵器、建设神殿。但正所谓新人进了房，媒人丢过墙，随着奥林波斯诸神地位的提高，独眼巨人与百手巨人族的地位也逐渐降低，其丑陋的外貌和凶狠的性格也不断被强调，在后期的神话描述中，他们成了海神波塞冬的儿子，地位也从锻冶艺术家变成了爱吃人的怪物。在荷马史诗《奥德赛》中，独眼巨人波吕菲摩斯（Polyphemos）囚禁了远征归国的俄底修斯并且残食了他的同伴，结果被俄底修斯设计灌醉，扎瞎了唯一的眼睛，俄底修斯借机逃脱。也许是这部史诗影响太过广泛，在之后的艺术作品和神话传说中，独眼巨人族蛮勇、愚蠢，残忍而嗜杀的负面形象就被逐渐确定下来了。

独眼巨人族是游戏里非常常见的种族之一，其普遍的特点就是具有极高的力量和体力，身形异常庞大，往往使用巨大的木棒、铁槌等武器，但通常来说这些家伙的智力都有些问题，对魔法、特技的抗性乃至知识、敏捷等方面都有明显的弱点。和宙斯一样，它们也时常以间接的方式登场，比如《高达SEED》里，地球连合军威力强大的大规模杀伤性武器——微波阵列发射器的名字就叫Cyclops。



任子康 高三啊！真苦。不能玩PSP只能天天看《PG》了。
读者资料 男，19岁，河北省秦皇岛市海港区安居东里16-3-601，066000，QQ：877152847



高达黑历史

文/月莺

最近月鹰好好的玩了一下NDS的《高达00》。这个游戏其实不难，开始虐待敌人还是很轻松的。麻烦就是一些击落导弹的任务，而且在没有小地图的情况下根本不知道导弹在哪里，太远锁定不到。真的没做小地图？还是我不会用？没有小地图问题太多了，导致这个游戏质量严重下降。

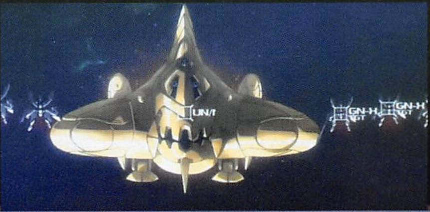
黑历史的机库

巨大的金色三叶虫
威力十分惊人的GNMA-XCVII



在《高达00》动画中开始作为天人的观察者兼联合国大使的亚历山德罗·康纳，身上弥漫着神秘的气息。不过到了中期他的野心逐渐显露出来后，就慢慢形象就开始改变了——变得有点疯狂和愚蠢……比如他在射杀天人创始人伊奥利亚?修肯博格的时候就看起来很失态。而他在最后战斗出场更是愚蠢到极点，为什么一个联合国大使要驾驶MA出战？理由只有一个——为了去领便当（死亡）。最后还被自己的“天使”利冯兹算计了一把，他真是很失败。不过这次介绍他的座机GNMA-XCVII。

GNMA-XCVII阿尔巴德莱是联合国军对天人



内部环境	
全高	42.6米
全长	56.1米
全宽	37.9米
本体重量	不明

机体资料	
机体代号	阿尔巴德莱
出现作品	机动战士高达00
机体类型	巨型MA
制造商	不明
所属	联合国
机师	亚历山德罗·康纳

装备及设计特征	
大型GN光束炮	
22门GN加农光束炮	
大型GN獠牙	
巨型钳子	
GN力场	
机动性	★
装甲	★★★★★★
白刃	★★
射击	★★★★★★
射程	★★★★★

最后作战时投入的最终兵器，一台金色的形状酷似三叶虫的MA。这部MA惊人的搭载了7台拟似太阳炉，其一起产生的功率可想而知。GNMA-XCVII多种多样的武器：

巨型光束炮

GNMA-XCVII阿尔巴德莱主武器是巨型光束炮，在7台拟似太阳炉的输出下，其威力已经超越了三位一体小队座天使机的合体射击，并且射程非常远，其在远处就给与了天人部队重大损伤。它出

卓星燃	下一代的PSP，我已经准备好了！NDS也不要让我失望啊！（？：你太着急了……）
读者资料	男，17岁，湖北省安陆市富丽小区富强街2号，432600，QQ:380619348

场后第一炮就是送去给天人的母舰，只是被擦伤了边缘就让母舰严重受损，最后只能被击坠。然后它的光束炮给与了提耶利亚的GN-004纳德雷高达重大损伤，间接地造成了提耶利亚的死亡（未确定）。为了剧情需要，所以这门光束炮都只是擦边击中敌人，但是紧紧这样就让天人母舰和MS大破，可见其威力之大，如果完全命中则即使是高达的装甲也会被轻易融化。而且这个武器还有个出色的设计就是可以伸出一个触手一样的炮头，改变射击角度。

22门光束加农炮

GNMA-XCVII阿尔巴德莱在他的周围有总共22门的光束加农炮，正面2门，左右侧面各10门。这22门炮主要的作用是牵制近距离的敌人，巨型光速炮无法锁定情况下，就由这个武器来攻击敌方。使用起来有点母舰对空火炮的感觉，不过威力上可比一般母舰的对空火炮强多了。

大型GN獠牙

大型GN獠牙正是和米海尔的座天使2号机一样的特种武器。而且这次是功率加大版本的大型GN獠牙，威力比起座天使二号机的GN獠牙要大不少。大型GN獠牙发射的光束能一次就击破GN-001座天使高达的盾牌，可见对于高达大型GN獠牙具备相当的杀伤力。

巨型钳子

GNMA-XCVII阿尔巴德莱唯一的近战武器，在GNMA-XCVII大功率的支持下，这对位于MA下方的巨型钳子拥有强大的破坏力，而且自身防御力也很高，可以当作盾牌使用。

GN力场

使用了7台拟似太阳炉制作出来的GN力场当然不是等闲之物，任何光束炮和光束剑都奈何不得GNMA-XCVII阿尔巴德莱的GN立场。

介绍到这里，大家应该都理解这台MA的强大了。可惜很遗憾这台MA是由一名野心勃勃的联合国大使亚历山德罗·康纳驾驶，其最终结果还是被主角毁灭（看来谁来驾驶都一样）。

涂上了金色就是百式
吉姆头暴露了GNMS-XCVII的实力

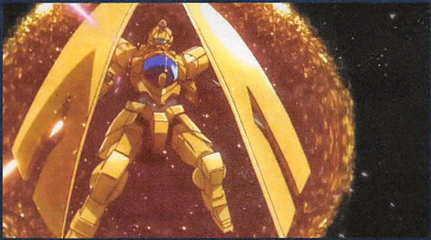


标题虽这么说，其实GNMS-XCVII阿尔巴亚隆的实力还是很强的，这台MS才是真正的主体，GNMA-XCVII阿尔巴德莱只是它的一个部件，在被击破后，GNMS-XCVII阿尔巴亚隆就会破壳而出。这台金色MS最有特色的不仅仅是那个难看的吉姆头，还有一对恶魔的翅膀。

这个翅膀的存在大大提高了GNMS-XCVII的实力。攻击方面，翅膀向前后能集中GN粒子，放射出和GNMA-XCVII的主炮近似的大威力光束。而防御方面翅膀还能生成GN立场，让光束攻击失去效果，只有装备了实体剑的座天使高达是它唯一的克星。

此外这台MS的武器还有两门光束加农炮，就是原先位于MA状态的阿尔巴德莱的正面那两门。所以威力上并不会比原来提高太多。最后近战武器就是MS标准配置的GN光束剑了。

作为主体的这台阿尔巴亚隆没有任何战果，就被其势汹汹的刹那给消灭了。虽然COS金色的百式，可惜少了个“百”字，两者命运就不相同了。



内部环境	
高	17.6米
本体重量	69.2吨

机体资料	
机体番号	GNMS-XCVII
机体代号	阿尔巴亚隆
出现作品	机动战士高达00
机体类型	MS
制造商	不明
所属	联合国
机师	亚历山德罗·康纳

装备及设计特征	
翼型GN光束炮	
2门GN加农光束炮	
翼型GN力场	
GN光束剑	
机动性	★★★★
装甲	★★★★
白刃	★★★
射击	★★★★
命运	★

龙海波	向前！向前！向前！我们的《PG》向太阳！（？：好传统的祝福……）
读者资料	男，19岁，河北省昌黎县糖厂小区8号楼2单元202，QQ：364363743



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(十二)

◆魔装机神设计秘话·水&飞行篇

——法尔克的两肩上有着类似于探照灯式的东西。卡迪斯并没有这样的设计，扎因和拉斯特尔在正中线上除了有宝石以外，在左右胸的部位也带有一个类似于法尔克肩上的部件。这是水系魔装机在水中活动时使用的探照灯吗?

福地■：并不单单只是灯，而是作为功能用的复合传感器。

因为水系需要比其他系统的更要有优美的感觉，所以加上了作为记号的某种意义上说是可爱的部件吧。

——魔装机的飞行可否是在设计上有过设定呢?比如说没有达到魔装机神级别的机体，与风系一样没有推进器的话是不可以飞行的，当然如伽尔伽德这种可以性能匹敌魔装机神的除外。

福地■：有些可能在制作时并没有存在的，可能会在之后的整理后就又会加上了。

——魔装机是以设定为以太（ether）为魔术性媒体进行飞行的。魔装机背后的洞孔是以太推进器的话，那么是不是没有的话就是不能够飞行的。

福地■：基本说来，我觉得是这样的。

基本上，飞行与浮游的区别是，所有的机体都可以不同程度地实现浮游，完全飞行的应该只是机神与风系这样的感觉。

我个人来说，不管是真实系或者还是超级系，先不说大小，作为飞行单位的话没有推进器与翅膀能够飞的话，无法除去这种心理上的不和谐感。要去分开来实在是比较难……这也只能算是标记理论说法吧。

“米卡斯基”这一超古代文明的产物用来作为世界观中的机器人,反而可以飞行就有些过了……

然后是，在拉·基亚斯世界中的翅膀这一标记作为魔术性的意义是被重视到怎么样的程度了。

比如奥拉战士中，实际上不是使用转换器实现飞行的，至少也是根据圣战士的“麟光之翼”的说法实现飞行的。

说得再远一点，在《魔女的宅急便》（原作



魏琢位	我的NDSL被没收了。唉……只有放了暑假才能回到我身边。
读者资料	男，14岁，北京市丰台区马家堡西路28号院

为角野荣子的儿童文学作品，1985年1月25日出版。在1989年7月29日由宫崎骏改编为长篇动画电影上映。到现在为止，角野荣子的原作已经发行了5部作品。）中的最后，蜻蜓（托卜）在危机时，琪琪要飞行的时候，先静下心来进行深呼吸，然后头发竖立着，然后平静地嘟哝道“飞！”，命令甲板刷的场景，对于这个场景最主要的是，魔法的本质并不是道具。

当然了，作为魔女来说，使用扫帚应该是更容易飞行的吧，但“如果没有扫帚就不能飞行”的想法自身就是“无法相信魔法”的问题了吧。这是在幻想中要考虑实际这样的重点观点。

所以说，不管是奥拉战士还是魔装机还是操兵，机械性的技术也是重要的一方面，绝对不是只是靠机器的性能的活动就可以飞起来的，这样通常的意识中的认识是必要的。

所以，如果重视拉・基亚斯世界中的人们、精灵的“姿态”、“意义”与“能力”间的关系的话，要飞行是必须有翅膀的。

——包括《EX》，没有翅膀也可以飞行的魔装机有着很多呀。那么，只是能够飞行的话并不需要翅膀，而是之后进行机械的目的性的附加（风系全部），或者飞行辅助（诺露斯・改等）就是需要翅膀的了吧？除此之外，也是与守护精灵有着一定的关系吧。

福地■：应该大概就是这样子吧。

——因为以太是以重力波为媒介这样的设定的，魔装机不是用翅膀，是一种重力控制方式进行飞行的，是可以这样考虑的吧。那么，风系魔装机装备有翅膀是为了“直线的速度”吧。

福地■：最高速度与续航距离是吧。

——水系是全地形战斗为目的的，所以我想都具有飞行能力应该是正常的吧。并且兼用于水中的推进器之类的。

福地■：飞起来的话也比较慢之类的……

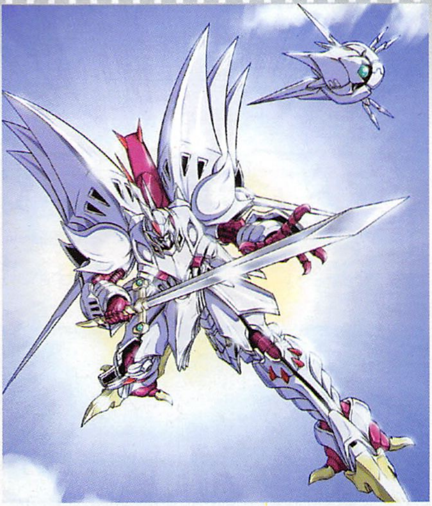
——不是飞行速度，而是高适应能力，因此在空中能力自在地活动，我认为是可以这样的。比如说，风系是现实中的战斗机的话，水系则是直升机，这么说可能不怎么正确。风系的无法进行盘旋这样的事情。

福地■：旋回能力与回避性能是吧。

自在的话，某种程度上说是很微妙的，在游戏这边环境的限制不只是这些，也不能有效地做出限制的，对吧。

有一个微妙的例子就比较好理解。运用面、战术、泛用性等等的特性之类的。在实际中用文章写出来的话就可以减少一些误解。

用例子的话，与对话和文章的表达方式不一



样，也是有一定的难度的。

——风与水的飞行的不同用“圣刻骑士团”（Wares Project制作系列作品,也称“圣刻”系列。有小说版本、漫画版本以及游戏版本的作品。由福地仁所属公司伸童舍策划制作，现已发行7套作品。分别是，《圣刻1092》系列、《圣刻群狼传》/《圣刻群龙传》系列、《剑之圣刻年代记》系列、《真・圣刻》系列、《圣刻霸传 拉修奥的风暴》、《神圣刻记Bleeders Wares》、《圣刻真拳 プラグリュード》等）的4机种中的来套用的话。风系等于是ティン种、水系等于ウォルン种,在脑子里闪出这样的印象。要拿SRW的状态来说的话,水系是运动性高,而风系是移动力高，这样的感觉（也并不是说风系的运动性就是很低的）。

福地■：要是了解圣刻的话，那是一种比较容易理解的例子。

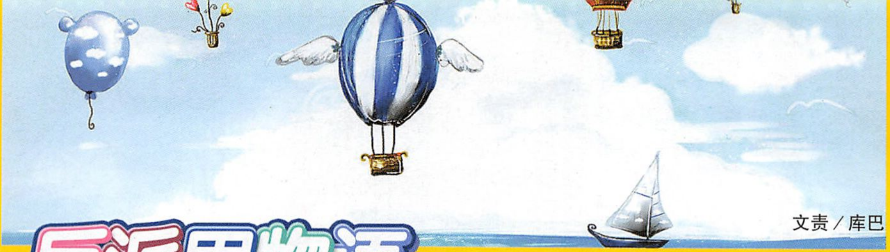
水系在空中，应该也是说是在“游泳”这样子。

——大地系的查姆吉德是因为与高位精灵有着契约所以才能够实现飞行的，芬塔、拉・维塔是带有气垫功能的吧。我认为这样也是很好了的。

福地■：这些机体是为了表现出的格段的不同，以前也已经谈过关于气垫功能的问题了，可以说是受到地势影响的印象的，感觉应该不能有着一些高度了。

——炎系也是……考虑到必杀技的剑技的话，应该是需要飞行功能的吧。虽然必杀技是之后的设定。

福地■：现在来考虑的话，在翅膀上出现火之类的……。与机体上出现火炎的形式不同。可以强调由精灵控制的这样的一种可视印象吧。



文责／库巴

反派里物语

——其实，我真的是一个好人！

每个游戏中都有反派角色，反派角色也有属于自己的内心世界，他们恨自己不能选择出身，恨勇者们打着正义的旗号闯入自己的领地。很大一部分反派角色都是一个好人，就像我库巴一样。

反派里物语终于和大家见面了，这个专区到底讲的是什么呢？现在就由我库巴来告诉大家。反派嘛就是像我一样的角色，物语就是故事，里与表相对，还不明白么？这里就是向大家揭秘反派们的内心世界的专区，玩家们玩游戏时只能从“正义”的“勇者”立场看待问题，并不了解作为“反派”角色的我们的内心感受。我们就这样顶着“反派”这顶大帽子走过了这么多年，现在我们要借助这个平台，把内心积蓄多年的委屈说出来。是的，群众的眼睛是雪亮的，不要再被游戏制作者们所蒙蔽了。这第一期当然是先把我自己内心的怨言统统说出来，先帮自己平反了再帮别人平反。

关于绑架碧奇公主之说

首先我对这个标题非常不满意，库巴很生气，后果很严重（好老套啊）。你们把“请”称作“绑架”吗？如果说我请碧奇公主参观我的城堡被认为是绑架，那么你们请别人吃饭是否也要说“我绑架您吃饭”？简直是笑话，你们看看碧奇公主来我的城堡做客那么久，我连她一根头发丝都没动，我承认我对她有些爱慕，但我这个人是非常尊重对方的想法的，从不勉强别人。有人说我和碧奇简直就是童话中的美女与野兽，那你就错了，我和那个野兽不一样，那个野兽为了得到美女的真爱，居然非法监禁美女，更采取软磨硬泡四面楚歌的手段，最终得逞，而我是亲自请碧奇公主来参观我的城堡，我是国王，她是公主，如果成亲也算是门当户对了。碧奇公主在我这里生活的这段时间食欲非常好，而且自从看了我收集的《PG》之后是茶不思饭不想，整天就躲在我的游戏房里打游戏，带的我的儿子们也不学习了，天天就知道联机打游戏，虽然我怕影响孩子们的学习成绩，不过看到碧奇公主能跟他们玩到一块去感觉自己没有看错人，后来由于担心她的身体，我经常亲自陪她去我的皇家私人泳池游泳，让她每天至少能在户外锻炼2小时。碧奇公主最喜欢的体育运动是保龄龟，这个运动项目是她发明的，首先我命令十只蘑菇排好队伍，第一排1个蘑菇，第二排2个蘑菇，如此类推一共四排，然后碧奇公主和我轮流踩乌龟，看可以打倒几个蘑菇。我们管一次性打倒10个蘑菇叫做全倒，如果没有全倒允许补踩一个乌龟。还有以前我都是派手下给我买《PG》，现在每两个星期我会亲自陪碧奇公主去报亭问老大爷《PG》来了没。情人节那天我还送了她99朵玫瑰花和一卡车巧克力呢，碧奇公主非常开心地收下了。由此可见我们是两情相悦，绑架之说实属造谣。



关于阻止马里奥兄弟救碧奇公主

我从来也没有阻止过姓马的来探望他的老乡，但是国有国法，他身为一介平民，不是本王邀请的宾客，必须办理签证才可以来，而且要在签证有效期内回去，他没有申请过任何办理手续，直接硬闯，我完全有理由将他就地正法，但是我没有这么做，因为我是个绅士，我知道爱情是讲究公平竞争的，如果他比我更爱小奇奇，并且能给

林雨寒	四月购机：2G售价三千八，当我有钱没处花。限量虽好卖天价，JS就骗大傻瓜。（库巴：诗写的确实不错！）
读者资料	男，18岁，新疆伊宁市三中高三，835000

她更多幸福，小奇奇也选择他的话，我愿意祝福他俩并带领亲友团参加他俩的婚礼。于是我让他在我的国度里自由行动，观察他的一举一动，看他是否配得上我的小奇奇，结果我发现姓马的不识抬举，欺良霸善，我国公民没招他没惹他，他上去就踩人家，害得我国死伤无数，人口数量直线下降。他还将我国超过50%的古建筑破坏掉，将发现的珍宝据为己有，根据我国法律在我国领土发现的所有文物都属于国家，连身为国王的我都不能私自收藏。姓马的不但生性残暴而且还贪得无厌，在我国人人都讲究拾金不昧乐善好施，这也就是为什么大街上几乎到处都能看到金币，我们早在十几年前就成为最完美的社会主义国家，并且做到人人有饭吃，人人有钱花。姓马的看到我国如此富裕后就不打算回去了，想黑在我国，古建筑越来越少，街上时常能见到的金币越来越





少，流失海外的国宝越来越多，这一切都是因为姓马的，他就像一颗毒瘤一样。后来他还把他一个远亲姓路的弟弟叫来了，比他个子高点，没事爱戴个绿帽子，除了穿着和体型不一样外，继承了他哥哥所有的恶习。据我所知他们根本就不是来救小奇奇的，他们是早有预谋的。终于有一天，我忍不住了，在和小奇奇商量之后决定让我学过外语的儿子去和他们谈判，结果一句话都没说就把我儿子踩昏迷了，姓马的姓路的你们好狠毒，他还是个孩子啊！我库巴和你们誓不两立！



两只蛀虫给我国带来的巨大损失

依照我国建国之前的法律规定，街道上丢失的金币，被损坏的古建筑，被盗挖的文物，光这些就够枪毙他们50次的，加上我国公民死伤无数，撕毁我国国旗，这就又凌迟他们200次，他们死不足惜。不过自从我国新宪法颁布之后就取消了死刑，这样看来他们需要坐牢10000年，不过十几年过去了他俩丝毫没有变老，如果把他俩抓起来，恐怕等我死了他俩还活着呢，就算我没死，他们哪天吃个监狱墙砖里抠出来的大蘑菇，还不把监狱撞塌了啊，到时灭了国我哭都来不及，所以我想也许他俩拿够了就会走了吧，结果他们居然大胆到进入我的军事区，毁坏我国新研制出来的各种兵器，使得我国国防溃不可击。为了国家，为了人民，我决定放弃个人幸福，让小奇奇劝他俩离开，小奇奇虽然不愿离开我，但是身为公主的她完全可以理解我忧国忧民的心情，所以决定暂时离开我一段时间。也许是马路二人拿的差不多了，小奇奇很容易便说服了他俩。小奇奇走的那天，三步一回头两步一叹气，看着小奇奇离去的背影，我的眼眶湿润了。这次马路事件闹得我国经济倒退了20年，一夜回到解放前，作为一国之王的我没有气馁，积极开发我国旅游事业，争取在10年内追回损失。对了，就在前几天小奇奇还来看我了呢，给我带来了她亲手烤制的小熊饼干，其实我一直没舍得吃，都存在国库里了，我想应该不会坏掉的。



今天就说到这里吧，一会儿还要去查看我的皇家泳池重建工程，姓马的把我的泳池里的水都放了，把我的游泳池弄裂了，里面的水都没了，鱼都烤着吃了。那些小鱼跟了我很多年了。经过这次“平反”希望大家能转变对我的看法，不要被游戏的表面所欺骗，你以为自己在英雄救美，其实你玩的是卡通版GTA。

孙翔宇	高三尚余两月，PG已然百期。暑假共有十余周，在下尚缺一掌机！让我中奖吧！（库巴：现代诗？你同学小林也写的诗。）
读者资料	男的吧，18岁，新疆伊宁市三中高三，835000，QQ173244212

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.19

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

《剑神勇者斗恶龙 复苏的传说之剑》是DQ历史上比较另类的一部作品。它并非任何现存家用电视机游戏平台上的软件，而是一部结合了软硬件的一体化专用体感游戏机。2003年9月，Square Enix发售了这部用剑玩的DQ游戏，它也是Square Enix合并之后发售的第一部DQ题材的作品。这台体感机的设计采用了新世代株式会社“XaviX”的技术，在PS2的Eye-toy出现不久的时候登场，但是游戏的方式与Eye-toy相比有很大的区别。从某种意义上说，这个游戏在当时是十分具有前瞻眼光的。



对应专门体感主机的超前概念动作游戏！



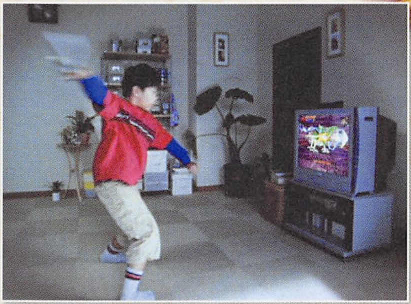
《剑神勇者斗恶龙》的本体是通过AV线直插电视的，与其说它是一台游戏机，倒不如说它是一件可以连接电视的玩具。像这种一体机的游戏，在日本的电玩市场上其实还是很常见的。像BANDAI推出的《龙珠》游戏机，采用的也是同样的设计，玩家需要把戒指一样的体感控制器装在手上模仿发波的动作，而在《剑神勇者斗恶龙》中，玩家们使用的当然是传说中的“罗特之剑”了。没错，这个游戏实际上是以初代的DQ1为题材制作的，玩家要扮演的主角就是继承了罗特血统的勇者，接受国王的委托，去恶龙盘踞的城堡拯救被掳走的罗拉公主。

因为这个游戏使用的是专用主机，所以机器的构造比其他机种简单，只有本体和操纵器两部分组成。主机的本体是内置游戏的，外观看上去就像是一个盒子，上面印着大家熟悉的《勇者斗恶龙》罗特系列（1—3代）的王家纹章。不过为了安全考虑，剑的长度比原作短了很多，而且尖端采用了圆滑化的处理，避免误伤事故的发生。机器使用4节5号电池，还可以搭配专用的6V直流电源。为了保存游戏记录，机器上还可以插入“冒险之书”，也就是记忆卡。初代DQ的复活咒文毕竟太古老了，还是记忆卡比较妥当，还可以一机多人使用。



彭锦 世界上只有两种人：玩游戏的人和不玩游戏的人。（猴子：这个跟世界上不是男人就是女人的伟大发现异曲同工。）
读者资料 男，21岁，湖南省湘潭市湘潭县6103#，410005

在游戏开始之前，首先把机器本体和电视放在一起，对“神剑”进行调整，就像光枪游戏的照准测试一样。根据SE官方的说明书，距离电视屏幕1.5 米的距离是最合适的。如果想舒展手脚玩这个游戏的话，太小的电视也不合适。设置完毕之后，就可以进行游戏了。这个游戏的视角与传统DQ的战斗画面一样，一直是主视角，无论和人对话还是和怪物战斗都是如此。在进入战斗之后，玩家就要依靠手中的剑来打败敌人了。剑的攻击方式根据玩家的操作分为横、纵、斜三种，物理攻击的威力不小，如果







是史莱姆一样的低级怪物，只要一击就可以将其打倒。由于是DQ1的剧情，所以玩家只能一人对付怪物，但是与FC版不同的是，怪物的登场数量这次不再是只有一个，而是出现数个敌人围攻主角的情况。根据出现敌人数量的不同，玩家可以使用不一样的攻击方式。横斩可以攻击到一排敌人，相当于回旋镖的效果，一次可以打倒4只史莱姆。当史莱姆与蝙蝠同时出现的时候，斜斩可以将它们同时干掉。根据敌人阵型的不同，玩家可以使用最合适的剑法，有效率地把敌人打败。如果连续打到怪物，剑的能力会上升，连击数也会在屏幕上显示出来。在敌人攻击的时候，把剑的侧面朝向屏幕，就可以防御。将剑靠近游戏机本体，可以使用魔法。这个游戏采用了关卡制，每过一个Stage都会有总结画面。玩家获得经验值之后，存档进入下一个舞台。游戏里还有专门练习的地方，玩家在这里得到“复活的咒文”，之后可以领悟新的必杀技。随着游戏的展开，玩家们面对的熟悉而又充满新奇的DQ世界，将完全展现出不一样的风貌。

《剑神勇者斗恶龙》是Square Enix对于DQ系列发展进行的一次尝试。虽然不是在流行主机上推出，而且它的游戏设计相对也比通常的DQ简单，玩家不需要消耗大量时间练级就可以通关，但是它的游戏概念得到了一家著名游戏公司的重视。这个公司在吸取了以前主机制作的经验教训之后，将体感操作设计到自己推出的最新主机上，这台主机的硬件机能虽然比不上同时期其他公司的新主机，但是在操作与游戏创新方面却赚足了玩家与游戏制作者的眼球。在2006年，这台主机发售之后立即在全世界掀起了体感游戏的新潮流，一直保持火热的销售态势至今，这就是任天堂的Wii。DQ神剑的操作方式比Wii的操作概念早了2年，可以说，它给任天堂的启发具有历史性的意义。



| 张迦迪 | 如果你喜欢尤娜，基拉和阿斯兰，请告诉与你有共同语言的我！ |
| 读者资料 | 男，18岁，吉林省吉林市吉林一中05级21班，132000，rosyjayvip@126.com |



NDS	NBGI	2008年4月24日
	S・RPG	1人/5040日元
召唤之夜		512Mb

文/NdsBBS.COM：花纱、四月鱼光

第0话 プロローグ

流程要点

1、首先是人物选择，里面有四个人物可供选择，每个人物都有相关的介绍，选择了不同的人物，所产生的剧情都是一样的，只是各自的台词不一样。

2、人物选择好之后就和カッヤ、エミ这两个人对话，对话结束就出现了选项，玩家选择不同的主人公在选择不同的对话选项就会出现不同的搭档。对话列表如下：

ハヤト→心配だな→キール
ハヤト→そっとしておこう→活发な子→カシス
ハヤト→そっとしておこう→落ち着いた子→クラレット
トウヤ→心配だな→ソル
トウヤ→そっとしておこう→活发な子→カシス
トウヤ→そっとしておこう→落ち着いた子→クラレット
ナツミ→心配だな→クラレット
ナツミ→そっとしておこう→活发な人→ソル
ナツミ→そっとしておこう→落ち着いた人→キール
アヤ→心配だな→カシス
アヤ→そっとしておこう→活发な人→ソル
アヤ→そっとしておこう→落ち着いた人



3、选好搭档之后就来到了荒野之中，一段剧情发展完之后，会有とにかくここから出よう和これはそう、梦なのよ这两个选项，无论你选择什么都来到绮丽な石を这里，又会出现两个选项，在这里选择的不同，得到的绮丽な石を个数就不一样：

全部拾っておこうかな→绮丽な石を各两个
そんな场合じゃないわ→绮丽な石を各一个

4、得到这些石头之后剧情继续开始发展，随后遇到那些不良少年战斗就开始了。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公

敌人资料		
名称	街の不良	街の不良
等级	1	1
类型	纵斩	纵斩
Hp	34	30
Mp	15	14
攻	35	33
防	16	14
魔攻	23	21
魔防	16	14
移动范围	3	3
段差上限	1	1
段差下限	2	2
待机型	防御	反击

总获得道具	Fエイド X2
总获得经验值	100PTS
总获得金钱	200b

杨亚鑫 我已经有小N了，而且好像你们编辑部的小P在呼唤我了，你们不能阻碍他们相认啊，5-5-5。（编辑部的小P：你来找我啊）
读者资料 男，18岁，安徽省合肥市肥东县圣泉中学高三(2)班，231600

攻关心得

这场战斗很简单,没有太多的技术含量,一般都不会失败的,注意在移动的时候调整好主人公的移动路线,不能太过于接近敌人或更远,不然很容易在敌人移动的时候受到伤害。此外,在这关可以按SELECT键呼出菜单,然后在“待机型”选择“反击”,这样,一旦遇到敌人攻击就会自动反击,敌人消灭的速度就变快了。战斗结束了之后,主人公就会得到100点的经验值,级别也就达到1级了。

第1话 最初の战い

流程要点

1、剧情接着发展,里面会有很多的对话,在这里可以自由的活动则与这里面的任何一个人都可以对话。当走到玄关,与リプレ对话,出现选项,选择第二个,剧情发展就到了商店。

2、在这里可以购买武器和防御道具等等,买与不买就看玩家自己了。这里的剧情发生完之后又会出现选项,选择第二个即可走出商店。

3、退出商店就处身在城市当中,把这个城市里面的每个地点都逛一遍,就会在繁华街出现剧情,进入后就开始战斗。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、ガゼル

敌人资料			
名称	手下	手下	手下
等级	1	1	1
类型	纵斩	纵斩	纵斩
Hp	49	52	57
Mp	39	36	40
攻	39	38	48
防	28	29	34
魔攻	29	30	27
魔防	29	28	30
移动范围	3	3	3
段差上限	1	1	2
段差下限	2	2	2
待机型	反击	防御	反击

获得道具	FエイドX2、ロックメイル、燃えさかるランプ
获得经验值	1600PTS
获得金钱	500b



攻关心得

本次战斗相对与前面一场肯定是有难度的,不仅是敌人的个数增加了,而且级别也上升了。但是不用担心,本关只要运用好它的阶梯优势就可以顺利的消灭敌人。其次,两个主人公不能分开消灭敌人,用ガゼル做诱饵消耗敌人的一部分能量,另外一个主人公就去消灭他。最后不能让敌人都聚集到一起来进行消灭,不然的话就白白牺牲了。战斗结束,主人公上升一级。

4、剧情继续发生,此时又出现选项,此处是找人,选的不一样,要找到的人也不一样,但是不会影响剧情的。

5、在繁华街找到了要找的人,出现选项。第一个是和找到的人在街上逛,产生对话,对剧情不产生影响。第二个为和找到的人直接回家,战斗又开始了。

战场资料	
胜利条件	BOSS击破
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公+3人

敌人资料					
名称	手下	手下	手下	手下	BOSS
等级	2	2	2	3	4
类型	纵斩	纵斩	纵斩	横斩	横斩
Hp	53	50	57	60	61
Mp	41	44	40	45	45
攻	43	41	48	57	66
防	32	34	34	40	42
魔攻	31	31	27	32	33
魔防	32	30	30	32	36
移动范围	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	1	3	2
段差下限	2	2	2	3	2
待机型	反击	防御	反击	反击	反击

获得道具	FエイドX2、铁の冠
获得经验值	1600PTS
获得金钱	1800b

黄茗敬	还有两个月了,初三的“猎人”们,一定要把中考摆平。
读者资料	男,17岁,云南省曲靖市麒麟区麒麟巷28号2-2-2-2,655000

攻关心得

本关相对于前面的几关，敌人的数目更多了，而且还首度出现了BOSS，应该说起来比较的难了。在对付小兵的时候，可以两两组合去消灭敌人，遇到BOSS的时候就一起去攻击。由于上场战斗就得到了道具，并且一开始我们就学到了召唤术，可以在战斗中召唤出一个召唤兽来对付敌人，从而减轻了对付敌人的难度。

第2话 その名を知る者

流程要点

1、剧情回到自由活动地方，此时与这里面的人进行对话，产生剧情。先到レイドの部发生剧情，做出选项，任意选项都不对剧情产生影响。

2、接着来到ガゼルの部屋发生剧情，再去台所，在这里面有个钓鱼的小游戏，在这里达到目标就会获得相应的金钱。再进入此屋，做选项提高好感度。

3、来到玄关产生剧情，直接选第二项进入下一步剧情，还是选第二个选项来到荒野之中，在这里根据剧情的发生在获得一个道具开始战斗：

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公+3人

敌人资料					
名称	手下	手下	手下	手下	手下
等级	4	4	4	5	5
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	横斩
Hp	66	73	69	75	80
Mp	44	40	44	47	42
攻	56	54	56	65	67
防	42	44	42	48	46
魔攻	31	31	31	34	34
魔防	33	33	33	36	36
移动范围	3	3	3	3	3
段差上限	1	1	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	防御	反击

获得道具	サモナイト石　灵×1　兽×1 Fエイド ×2、ネオプレート チェインメイル
获得经验值	4400PTS
获得金钱	2500b



攻关心得

本关的难度相较来说就开始变高了，地形问题是最重要的，也就是要求在攻打敌人的时候要占据优异的地势，比如说必须在敌人的上方即台阶上攻打敌人，这样对敌人造成的伤害值就越大，而自己受到的伤害也小的多。再就是攻打敌人的时候一定要一起去，不然分散，而且最好不要敌人都聚集在一起消灭，要逐个消灭，不然就白白牺牲了。并且在消灭最后两个级别要高点的敌人时，最好从最左边的敌人开始消灭，还有面对最后一个敌人即最右边的那个，就要求从顶上的路过去，切记要占据优异的地势，才可以歼灭敌人。

战斗结束每个主人公升级。

4、搭档入场，加入接下来一场战斗：

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+3人

敌人资料							
名称	手下	手下	手下	手下	手下	手下	BOSS
等级	5	5	5	5	6	6	7
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	横斩	横斩	横斩
Hp	79	75	65	70	86	81	75
Mp	43	47	47	42	45	50	53
攻	62	60	59	59	71	69	75
防	46	48	43	43	53	51	52
魔攻	32	32	38	38	32	36	40
魔防	36	36	40	40	38	38	43
移动范围	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	1	1	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	フレイム・タン、サモナイト石 灵×1、兽×1、无×1
获得经验值	3300PTS
获得金钱	4900b

吾明峰　话说当年张翼德在长坂桥大叫:"我要PSP!"据说曹操因为买不着PSP,怕与张飞决一死战.(某编：同学你穿越得不是一般得厉害)
读者资料　男，15，天津市南开区红旗南路金谷园，300193

攻关心得

本关的难度又提高了一步，在进行战斗的时候，首先让主人公向高处走，并且靠近BOSS，注意站到不会被BOSS伤害到的地方，这个时候可以先用召唤兽消耗点BOSS的生命值。剩下人员的敌人逐个的消灭，不要单独行动，并且位置要选对，方法和上关是一样的。攻打到BOSS附近的时候，先消灭BOSS再对付他旁边的兵，这样战斗能快速结束。

第3话 金の派阀

流程要点

1、剧情发展到这，在主角家里系统菜单中追加了召唤兽的培养选项，可通过一些小游戏增加召唤兽的感度。这时主人公跟一召唤师都可进行召唤，可考虑在城外的自由战斗中多练成几只召唤兽进入下面的战斗。

2、对话完毕后回到自由活动区域，与这里面所有的人员对话完之后来到街口之中，进入南スラム，就会有个猜猫的小游戏，游戏胜利获得鱼饵，但是不能去钓鱼了。

3、找到ガレフの森与スウォン对话，对话完毕后，隐藏同伴加入。

4、回到街上，与アルク川对话，选第二个对话选项后到达玄关，之后一路选第二个选项进入战斗。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+4人

敌人资料

名称	マーン家兵士	マーン家兵士	マーン家兵士	マーン家兵士	マーン家兵士	召唤兽	BOSS
等级	6	6	6	6	5	6	8
类型	纵斩	横斩	纵斩	横斩	射击	特殊	横斩
Hp	73	86	70	81	60	69	66
Mp	47	45	50	50	51	57	86
攻	71	78	73	76	52	55	57
防	53	56	51	56	37	40	49
魔攻	37	34	37	36	38	47	60
魔防	43	39	43	39	41	41	56
移动范围	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	防御	反击	反击

获得道具	サモナイト石　机×1　灵×2　兽×2 ボーンスケイル、青い首轮、恶魔の名刺
获得经验值	7000PTS
获得金钱	4400b

攻关心得

本关第一次出现了敌方的召唤兽，只要不进入它跟BOSS的攻击范围便基本上没有危险。还是按老规矩，先清理掉前面物理攻击系的敌人，与此同时还需要小心正对面的弓箭兵，建议先用防御力高的单位去中间当肉盾。在逐个击破消灭了物理兵之后，接下来用一个魔法防御力高的单位进入召唤兽的攻击范围之内，吸引它使用必杀技消耗其MP后，其它4人上去围欧之，最后的BOSS继续沿用人海战术。此关比较费药，可在进入战斗前多带点补充HP的药。

第4话 さまよう拳

流程要点

1、对话完毕后，先去街上到南スラム与ウィゼルと对话，选第一个选项，获得隐藏人物。

2、之后可去玄关处与アルバと对话，在选择第一个选项后，可得到チョウの羽装饰品。

3、来到繁华街跟ジンガと对话，发生剧情，选择助けに入る进入战斗，选择呆然と见ている将回返回继续对话。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+4人

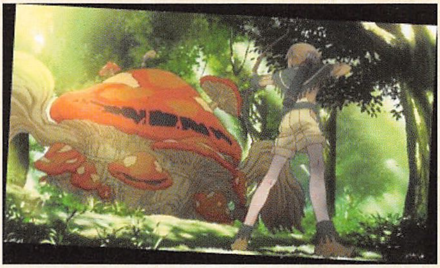
敌人资料

名称	手下	手下	手下	手下	手下	BOSS
等级	7	7	7	7	8	9
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	射击	横斩
Hp	85	87	75	90	73	95
Mp	43	53	53	50	63	51
攻	62	84	78	85	63	96
防	59	64	59	65	54	62
魔攻	43	36	47	34	44	44
魔防	47	44	47	44	51	49
移动范围	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	防御	反击

获得道具	サモナイト石 机×1　鬼×1 兽×1ウィルスガード、ブレストプレート
获得经验值	11700PTS
获得金钱	3900b

攻关心得

没什么特殊的，与打前几关相差无几，如果前面有练成强力召唤兽的话，对此关战斗有很大帮助。还是用前几关的攻击防御方法先不靠近BOSS与弓箭兵的攻击范围，弓箭是十字形攻击。将其他敌人一个一个引到身边群灭，注意相互间的配合就行。只是需记得在敌人全灭之前先去左上角把宝箱拿了。在打弓箭兵与BOSS时，一群人都上吧。



第5话 追忆の荒野

任务战斗1

VS森の主ガレフと仲间たち。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+5人
获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1 兽×1 晓の腕轮
获得经验值	5800PTS
获得金钱	3400b

任务战斗2

VS寄生キノコ。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+5人
获得道具	サモナイト石　机×1　灵×1 无×2丸い尻尾
获得经验值	6400PTS
获得金钱	3000b

3、任务战斗结束后，进入部屋3对话，选第二个选项进入剧情，对话一番主线战斗开始。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+5人

敌人资料								
名称	手下	手下	手下	手下	手下	手下	手下	手下
等级	10	10	9	10	9	10	9	9
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩
Hp	97	91	100	91	100	97	105	95
Mp	60	66	59	66	59	60	54	54
攻	77	79	93	79	93	77	95	94
防	75	75	77	75	77	75	77	78
魔攻	53	53	40	53	40	53	38	38
魔防	56	56	49	56	49	56	49	49
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1 兽×1 晓の腕轮
获得经验值	8000PTS
获得金钱	5600b

攻关心得

前面副任务的两场战斗都不算太难，只需要稍微留意下第2场BOSS的大范围攻击技和弓箭手即可，由于BOSS是不会移动的，建议我方单位采取先攻击后再移动撤离的游击战术。最后的主线战斗虽然只能派3个人上场，敌方数量也较多增加到8人，不过都是一些杂兵不足为惧。况且我方谜之剑士的攻击力和防御力都不是一般得强，可以利用他逐个击破围过来的敌人，主人公或另一个召唤师乘机去拿上方的箱子，时不时帮他补充下HP就没有什么后顾之忧了。

第6话 静かなる凶鬼

流程要点

1、剧情回到自由活动地方，此时回到街上进入北スラム与バノッサと进行对话，产生剧情后再次进行对话，第一选项返回自由活动、第二选项进入战斗。

2、鉴于此关难度甚大，最好将人员装备全部换新，能练出的召唤兽尽量全部练出并提高其好感度，学习新技能。好感度最好提升到最大。

3、准备完毕，选择第二选项，进入战斗。

杨剑　游戏轻轻抚平我的伤，它是我的一盏明灯，指引我归来的方向。
读者资料　男，24岁，浙江省永康市九铃中路2002号一幢2单元303室，321300



战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+6人

敌人资料

名称	手下	手下	手下	手下	手下	カノン	BOSS
等级	10	10	10	10	10	13	14
类型	纵斩	纵斩	射击	纵斩	纵斩	纵斩	横斩
Hp	91	89	84	107	110	109	124
Mp	66	66	73	62	62	81	80
攻	79	80	82	97	97	110	121
防	75	75	64	81	78	85	84
魔攻	53	53	46	41	41	57	60
魔防	56	56	58	50	50	63	57
移动范围	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	防御	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　机×1　兽×1 コウレン、圣王母の冠
获得经验值	19400PTS
获得金钱	6200b

攻关心得

本关难就难在除了要考虑到BOSS之外，还有一个叫カノン的狂战士，此人攻击超高带鬼属性防御。鉴于我方在地理上的劣势，一定要速度解决消灭掉右上方的三个小兵。因为在一回合后，左下方的敌人便会攻上来，在这之前没解决掉的话会很麻烦，只有一直不停的加血和使用回复魔法。消灭掉上面三个小兵后，敌方会根据我方战位分左右两路夹击，当然还是先拣好欺负的对付。只要把小兵全部消灭掉，剩下两个先牵制住一个再消灭一个，在加血加不过来的时候千万不要吝啬回复魔法，本关出现一直加血的情况那是非常非常正常的。

第7话 战乱の纺ぎ手

流程要点

1、回到自由活动，去レイドの部屋与レイドと交谈，事件（EVENT）11出现。

2、如果不忙进入事件，可先去南スラム和アルク川两个地点对话。

3、对话完毕返回玄关，与ジンガと对话，选择第二选项–跟去，剧情发展到了市民公园，与士兵争执选择第一选项，经过一系列对话后进入战斗场景。

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+6人

敌人资料

名称	近卫兵	近卫兵	近卫兵	近卫兵	近卫兵	近卫兵	近卫骑士	BOSS
等级	12	近卫兵	12	12	12	12	12	15
类型	纵斩	近卫兵	射击	横斩	射击	纵斩	纵斩	纵斩
Hp	103	近卫兵	97	123	97	104	121	125
Mp	76	近卫兵	85	68	85	76	68	93
攻	105	近卫兵	87	115	89	106	127	124
防	82	近卫兵	71	85	69	80	89	90
魔攻	55	近卫兵	51	51	51	55	47	69
魔防	60	近卫兵	64	54	64	60	53	61
移动范围	3	近卫兵	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	近卫兵	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	近卫兵	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	近卫兵	防御	反击	防御	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石 鬼×3、トゲトゲオカリナ、カービングナイフ
获得经验值	18775PTS
获得金钱	5500b



攻关心得

此关有新搭档加入，先把身后的两个小兵消灭掉，再消灭掉右边的弓箭兵，桥上和对面的建议

用弓箭手和召唤术对付，这些小兵防都比较高，得慢慢磨。也可以先拿一防御高的把BOSS引到桥上，只是需注意BOSS使用的是灵属性召唤术，不要把魔防弱的放前面，派灵属性比较高的去消耗掉BOSS的MP，再一群魔法攻击对付之。

第8话 异界の迷子

流程要点

1、剧情接着发展，对话结束后回到自由活动，EVENT就出现了。但是先不要进入主线剧情。

2、去商店街与エルカと对话，选择第一个选项。 隐藏同伴加入战斗。

3、去工场区与ウィゼルと对话，选择第二个选项。

4、前往广间与リプレと对话，选择选项二进入主线剧情，战斗开始。

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、モナティ、ガウム、搭档+5人

敌人资料							
名称	家兵士	家兵士	家兵士	家兵士	天使	天使	BOSS
等级	12	12	13	13	12	12	16
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	横斩	横斩	纵斩
Hp	121	121	97	95	104	103	133
Mp	64	68	126	128	76	76	99
攻	121	119	90	92	113	115	133
防	95	93	70	70	104	103	99
魔攻	51	51	92	91	57	57	79
魔防	55	55	109	108	69	69	77
移动范围	3	3	3	3	4	4	3
段差上限	2	2	2	2	3	3	2
段差下限	2	2	2	2	3	3	2
待机型	反击	反击	防御	防御	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1 兽×1、破魔の武具、レインコート
获得经验值	40300PTS
获得金钱	8600b

攻关心得

这一关可以说很难了，先消灭上来的两个家卫兵和一天使，小兵很好消灭，天使会放魅了而且攻击超高很难对付，注意加血。最讨厌的是那两个下级召唤师，召唤术级别A，攻击范围大，有一个还会使用石化，同样还是拿魔防高的去消



耗他们MP，两三回合基本就成废人了。经历一番折腾后，小兵清完，打BOSS时，不要大举进攻，拿弓箭在距离很远的地方慢慢打，只要不靠近BOSS，BOSS是不会走动的。

第9话 メスクルの眠り

流程要点

1、自由活动时，如果先去广间对话，再前往繁华街与モナティと对话，隐藏同伴加入。

2、在同伴加入后，前往ガレフの森与スウォンと对话选第一选项，获得ガレフのお守り装饰品。

3、前往屋根　部屋对话后进入战斗。

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、ガゼル、レイド、アカネ、搭档+4人

敌人资料								
名称	骑士团员	骑士团员	骑士团员	骑士团员	骑士团员	骑士团员	サイサリス	BOSS
等级	13	13	13	13	13	13	15	16
类型	纵斩	突刺	突刺	纵斩	纵斩	射击	射击	133
Hp	128	115	109	140	97	104	120	99
Mp	74	75	81	62	126	91	104	127
攻	133	117	115	135	97	93	134	101
防	122	116	114	124	75	99	98	64
魔攻	49	57	57	47	93	54	59	65
魔防	48	51	55	46	116	59	83	3
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	2
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	反击
待机型	防御	反击	反击	反击	防御	反击	防御	BOSS

获得道具	サモナイト石　机×2　无×1、 ラグレスセイバー、かたい骨饰り
获得经验值	48100PTS
获得金钱	9000b

陈彬华　让BL充满PG吧！（露琪：耽美退散，百合才是这个世界的真理）
读者资料　男，13岁，福建省龙岩市新罗区军民路10号19号楼201，364000

攻关心得

战斗一开始，左右两边的4个骑士团员和一召召唤师就会攻下来两路夹击，我们就要在一开始集中火力把右边的两个骑士一个一个消灭掉，敌人防御都比较高而且几乎都是反击类型的，物理攻击很吃亏，所以一定要保护好召唤师，本关全靠她的火力输出。把冲上来的敌人消灭完后，两个弓箭手和BOSS一个一个的消灭掉，注意引敌时的站位和攻击BOSS时保护好召唤师。

第10话 迷走列车

流程要点

1、对话完毕回到自由活动，可先去市民公园对话，选择第一个选项，隐藏同伴加入。

2、回到屋根里部屋，对话完毕后，EVENT出现。

3、进入玄关对话，同样经过一系列对话后，战斗开始。

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、レイド、搭档+6人

敌人资料								
名称	アキュート兵	アキュート兵	アキュート兵	アキュート兵	スタウト	ペルゴ	セシル	BOSS
等级	14	14	14	14	16	16	16	17
类型	射击	纵斩	纵斩	射击	打击	横斩	突刺	168
Hp	112	132	117	127	109	133	142	104
Mp	97	72	87	85	81	99	90	161
攻	130	126	124	127	123	132	131	141
防	81	94	97	84	89	102	104	71
魔攻	57	61	61	57	66	77	67	60
魔防	75	71	70	75	67	77	77	3
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	2
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	反击
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	BOSS

获得道具	サモナイト石　机×1　灵×1、ボーンスケイル、ジャンクボード
获得经验值	56600PTS
获得金钱	11400b

攻关心得

这关我方地形上处绝对的劣势，一开始会有3个小兵冲过来，用主角跟召唤师的召唤术可轻松解决。终于来到开阔地带，因为这上面的都是反击类型，用物理攻击打肯定不划算。所以要注意保护好主要的火力输出人员，主角和召唤师，特别是召唤师，站位要在弓箭手射程之外。消灭掉小兵后，BOSS是物理攻击，魔防不高，用召唤术几下K.O了。



第11话 炎情の剑

战斗1：VS アキュートメンバー(死の沼地)

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料							
名称	アキュート兵	アキュート兵	アキュート兵	アキュート兵	スタウト	ペルゴ	セシル
等级	15	15	15	15	17	17	17
类型	射击	射击	横斩	横斩	横斩	突刺	打击
Hp	132	120	125	138	143	158	143
Mp	92	104	93	80	105	90	105
攻	134	134	128	129	141	136	140
防	84	84	100	101	106	108	102
魔攻	59	59	63	61	83	70	76
魔防	78	78	73	73	79	79	79
移动范围	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	铁人コントローラ
获得经验值	84800PTS
获得金钱	11600b

战斗2：VS バノッサ率いるオプテュス（死の沼地）

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

张少威　我的同学MC大人快毕业了。祝他越来越帅，高考5科满分，考上北大、清华。（露琪：这难道就是左页那位同学期望的BL？）
读者资料　男，18岁，广州市荔湾区荔港南湾F22栋1005房，510160

敌人资料								
名称	手下	手下	手下	手下	手下	手下	手下	BOSS
等级	15	15	15	15	16	16	16	20
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	突刺	射击	射击	横斩
Hp	138	125	138	125	152	129	140	173
Mp	80	93	75	93	92	111	100	125
攻	129	128	129	128	123	138	136	157
防	102	108	102	108	121	95	196	161
魔攻	72	74	74	72	61	62	62	80
魔防	76	76	76	76	69	83	84	75
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　无×1
获得经验值	75700PTS
获得金钱	11600b

攻关心得

第一战不是太难，先干掉一开始冲上来的两个小兵后(召唤术攻击无效)，对面的弓箭手,用魔法和弓箭手干掉,只是要算好适当的距离。剩下3个由战士带队群灭,召唤师在后面放魔法攻击之。

第二战一出来就不占地形优势，对面的弓箭手难以摆脱，但是我方增加了几名高火力输出队员，血量防御都还可观。这一战的地形只够一人来回，很不方便撤退，而且敌人的3个弓箭手射程都很长，建议血少的召唤师不要冲，由充当肉盾的物理攻击上去杀，弓箭和投刃跟在后面远程攻击。最后,BOSS用魔法攻击要不了几回合就挂了。

第12话 苍の派阀

流程要点

1、剧情对话完毕，自由行动，前往上流阶级区对话选择第一个选项，便可进入副任务“瞳に映る色”，胜利后隐藏同伴加入。



战斗任务：VSマーン3兄弟

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、エルカ、搭档+6人

敌人资料									
名称	魔精タケシー	魔精タケシー	マーン家兵士	マーン家兵士	天使	天使	BOSS	BOSS	BOSS
等级	18	18	17	17	18	18	20	20	20
类型	特殊	特殊	纵斩	纵斩	横斩	横斩	横斩	纵斩	纵斩
Hp	164	164	158	143	164	153	160	173	188
Mp	124	124	90	105	100	111	138	125	110
攻	126	126	147	145	141	142	153	155	150
防	96	96	112	114	117	117	107	119	126
魔攻	92	92	71	71	75	74	92	82	93
魔防	78	78	82	82	85	85	80	64	90
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	マーン家兵士	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1
获得经验值	24200PTS
获得金钱	17200b

攻关心得

1、这个任务里共3个BOSS，每个BOSS都带了两个小兵。靠近一个灭一个，多用回复就行不难对付。

2、回到主线剧情中，进入北スラム，对话选择第一选项，战斗又来了。因为下面接着还有两场战斗，建议把装备更新，召唤兽再多练几只，技能多学点。

战斗1：VS 黑装束の男达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、ガゼル、ギブソン

敌人资料					
名称	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男
等级	18	18	18	18	19
类型	横斩	横斩	横斩	横斩	纵斩
Hp	153	164	166	168	164
Mp	111	100	98	96	192

敌人资料					
攻	166	163	166	167	126
防	113	114	110	114	88
魔攻	85	85	86	82	126
魔防	85	86	86	86	134
移动范围	4	4	4	4	3
段差上限	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	防御

获得道具	サモナイト石　灵×1　无×1 アーバレスト
获得经验值	41100PTS
获得金钱	10000b

攻关心得

这一关我方只出场3人，敌人5人，前面3个敌人一个一个消灭掉，多使用召唤术。最后的召唤师伤害较高而且攻击范围也很广用盗贼上去扛，注意加血。消耗掉其MP后，随便灭。

3、继续进入主线剧情，对话完毕，战斗开始。

战斗2：VSバノッサ＆黑装束の男たち

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、ガゼル、ギブソン、ミモザ+4人

敌人资料									
名称	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	BOSS
等级	18	18	18	18	19	19	19	19	23
类型	横斩	横斩	纵斩	纵斩	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺
Hp	169	153	136	136	163	181	163	148	209
Mp	95	111	179	179	118	100	118	133	146
攻	164	166	123	123	152	152	153	153	190
防	113	113	85	85	121	121	121	121	159
魔攻	85	85	122	122	77	77	76	76	93
魔防	85	85	134	134	87	87	87	87	82
移动范围	4	4	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	防御	防御	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　机×1　兽×1、ジュウユの实
获得经验值	97600PTS
获得金钱	14400b

攻关心得

这关我方战斗力被分成上下两部分，设置队员时，把战士放在前面，后面放召唤师。注意右边一出来不要站箱子上，会成为召唤师攻击的目标。拿防高先去把左边的把敌人引下来灭掉，再沿着右边把物理攻击的灭掉。敌人的召唤师伤害很高，先用特级麻痹后攻击。我方召唤师一定要保留到最后，打物理攻击的敌人伤害很高，几下就解决了。

第13话 魅魔の宝玉

流程要点

1、自由行动时，如果在之前的夜话中与リプレ的对话超过三次，那么本话中前往广间与之对话选择第二选项则可进入副任务“リプレの长い一日”。

2、回到主线剧情，进入部屋2与ギブソン对话后，主线战斗开始。

3、建议做好充分准备去进入EVENT点，因为此次进去后，就是三连战，中间没有准备的机会。

战斗1：VSカノン＆黑装束の男达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料								
名称	黑装束の男	黑装束の男	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	外道法师	外道法师	カノン
等级	20	20	20	20	20	19	19	22
类型	横斩	横斩	突刺	突刺	突刺	纵斩	纵斩	纵斩
Hp	189	173	190	173	173	129	145	197
Mp	109	125	108	125	125	208	192	139
攻	153	155	160	159	159	133	135	179
防	111	110	127	128	128	88	88	134
魔攻	82	82	80	80	80	130	129	88
魔防	79	79	89	89	89	138	137	95
移动范围	4	4	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	防御	防御	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1、アヴァターの铠、ポワポワセーター
获得经验值	137600PTS
获得金钱	15300b

秦雨辰	能把抽奖的PSP换成PSP2000吗？…T_T（露琪：其实已经换成2000了，只是不想张扬出去）
读者资料	男，15岁，桂林市建干路16号34栋2-6-2，541004

攻关心得

先下去解决掉身后的两个小兵，再把左下方的一小兵和召唤师送走，剑士可克制住敌人的物理攻击部队，最后用召唤师跟在战士后面去放魔法攻击狂战士即可。反正记住，遇物理攻击的就用魔法打，遇召唤师就上物理部队群虐之。

战斗2：VSバノッサ&魔物达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、イリアス、サイサリス、搭档+7人

敌人资料								
名称	黑装束の男	黑装束の男	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	外道魔法师	外道魔法师	バノッサ
等级	21	21	21	21	21	20	20	24
类型	横斩	横斩	突刺	突刺	突刺	纵斩	纵斩	横斩
Hp	185	203	185	202	185	154	169	221
Mp	132	114	132	115	132	205	90	153
攻	153	181	163	159	163	139	137	186
防	179	124	130	132	130	89	89	167
魔攻	126	94	83	85	83	133	135	95
魔防	94	92	92	92	92	141	141	85
移动范围	4	4	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	黑装束の男	反击	反击	反击	防御	防御	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　灵×1、ラムルカムルの叶
获得经验值	152800PTS
获得金钱	16200b

攻关心得

打到这一关相信自身部分都不弱了，防御和血量都很乐观，如果前面有勤练召唤兽跟技能的话，本关使用石化和麻痹魔法，再上物理部队群灭之，很简单消灭掉小兵，至于最后的BOSS，先让物理部队上去扛着加血。看好机会对其用麻痹魔法，继续上物理部队灭！

第14话 魅魔の宝玉

流程要点

1、无流程，进入14话后直接进入战斗。所以前一关进入战斗前一定要准备充足。

战斗：VS己の分身达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+6人

敌人资料							
名称	ガウム	エドス	トウヤ	クラレット	レイド	ガゼル	ジンガ
等级	24	24	24	24	24	24	24
类型	特殊	纵斩	横斩	纵斩	纵斩	横斩	打击
Hp	259	250	262	174	257	226	246
Mp	143	141	261	268	156	158	175
攻	87	177	167	135	156	151	145
防	104	124	121	99	146	117	119
魔攻	79	72	97	131	80	108	95
魔防	80	89	92	149	77	90	85
移动范围	3	3	4	3	3	4	3
段差上限	3	2	3	2	2	3	2
段差下限	1	2	3	2	2	4	3
待机型	反击	反击	反击	防御	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　灵×1、统弹のペンダント
获得经验值	135700PTS
获得金钱	14700b

攻关心得

本关要注意的就是自己主人公分身的超大范围攻击，杀伤力巨大，小心对付。中了石化和麻痹等特殊效果的一定要立马解毒。

第15话 エルゴの试练

流程要点

1、自由行动时，如果之前在夜话中与ウィゼル有三次以上对话,就可前往城门前对话，选择使った者だと思うな选项，得到サモナイトソード。

2、在玄关与アカネ对话选第一项进入副任务“越えるべき壁”，在这里アカネ要与师父シオン单挑。1vs3胜利的话获得忍秘传·阳，可制作最强武器アカネ。失败的话シオン会加入，其等级为25，在同伴与装备间如何选择，就看大家自己决定了。

3、战斗结束后前往街の外进入主线战斗，本关有三场战斗要打。

战斗1：VS守护者エルジン、、エスガルド、机界の骑士

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料							
名称	SG202D	SG202D	SG202D	SG303G	SG303G	エルジン	エスガルド
等级	25	25	25	25	25	25	26
类型	突刺	突刺	突刺	射击	射击	射击	突刺
Hp	251	248	233	236	218	179	287
Mp	142	145	160	160	178	287	172
攻	178	178	178	195	195	166	201
防	155	155	155	132	132	139	176
魔攻	87	87	87	86	86	115	73
魔防	88	88	88	101	101	180	89
移动范围	3	3	3	3	3	3	4
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石 灵×1 兽×1 无×1、ヘルツオーク
获得经验值	193900PTS
获得金钱	18100b

攻关心得

这一场战斗的敌人异常凶猛，攻击都不受地形影响，一上来就能远程攻击我方召唤师，千万保住召唤师和会魔法攻击的主人公，用魔法召唤术往死里攻击敌人集中的区域。被攻击了就喝药，喝回复HP最多的药。

这是一场持久战，谁坚持下来了就赢了。

战斗2：VS守护者カイナ、鬼の舞う谷

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料								
名称	鬼神族	鬼神族	鬼神族	鬼神族	鬼神族	鬼神族	鬼神将	カイナ
等级	21	21	21	21	21	21	25	25
类型	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩	横斩	投掷
Hp	170	185	170	185	165	185	233	210
Mp	147	132	147	132	152	132	160	293
攻	181	181	179	179	177	177	197	165
防	150	150	152	152	154	154	178	133
魔攻	94	94	94	94	94	194	99	149
魔防	77	77	77	77	77	77	89	151
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	3	3	3	3	3	3	3	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石 鬼×1、ドリルファントム
获得经验值	193900PTS
获得金钱	15200b

攻关心得

本场敌人的攻击范围较大，建议召唤师和主人公起初不要靠太近，最好还是用召唤魔法和石化、麻痹攻击。注意在攻击之后马上离开敌人攻击范围。召唤师受不住敌人连续攻击两下。

战斗3：VS守护者剑龙、剑龙の峰

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料									
名称	败者の剑	败者の剑	败者の剑	败者の剑	败者の剑	败者の剑	败者の剑	败者の剑	剑龙
等级	25	23	23	25	25	25	23	23	30
类型	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊
Hp	245	137	221	259	199	184	137	158	350
Mp	184	150	166	170	267	282	238	258	240
攻	183	165	165	183	161	161	146	146	193
防	139	127	127	139	109	109	101	101	145
魔攻	125	115	115	125	130	130	120	120	135
魔防	99	93	93	99	170	170	156	156	145
移动范围	2	2	2	2	2	2	2	3	0
段差上限	1	1	1	1	1	1	1	2	0
段差下限	1	1	1	1	1	1	1	2	0
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石 鬼×1 灵×1、センジュコウレン、救急セット
获得经验值	193900PTS
获得金钱	14700b

攻关心得

本场的敌人不能使用石化和麻痹等魔法，鉴于我们自身队伍的强大，小兵也不足为惧，轻松几回合灭掉。但是BOSS攻击能力很强，但是如果自身队伍不靠太近，可用弓箭慢慢打死。

梁志杰	高三的我现与游戏无缘，但不经历风雨怎会见彩虹？
读者资料	男，19岁，广东省云浮市新兴县水台镇新街9号，527426

第16话 本当の敌

流程要点

1、本话进入战斗后又是三连战，所以首先去商店把装备，武器换齐，召唤兽能最强就最强，技能能满就满。

2、准备好之后，那么前往城门前吧，进入剧情后，战斗出现。

战1：VS魔物达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料							
名称	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	黑装束の男	恶魔兵	恶魔兵
等级	26	26	26	26	26	30	30
类型	横斩	横斩	纵斩	纵斩	横斩	突刺	突刺
Hp	246	264	200	217	246	298	313
Mp	168	150	306	289	168	200	185
攻	198	195	161	163	198	204	202
防	152	153	120	120	152	177	178
魔攻	108	109	171	169	108	110	111
魔防	108	108	191	191	108	121	121
移动范围	4	4	3	3	4	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	防御	防御	反击	反击	反击

获得道具	サモナイト石　鬼×1　机×1
获得经验值	240800PTS
获得金钱	20700b

攻关心得

本场战斗需要注意的就是敌人的两个召唤师，一个会群体伤害，一个单体高魔法伤害，还附带异常状态。

建议让战士去桥上卡位，用远程攻击那两个召唤师，剑士看准时机时不时上去补几剑。扛个几回合，等召唤师MP耗尽就属于废人了。

战斗：VS バノッサ&魔物达

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料									
名称	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	黑装束の男	カノン	バノッサ
等级	30	30	30	30	30	30	28	30	33
类型	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	纵斩	纵斩	横斩
Hp	318	318	298	313	313	313	239	298	309
Mp	200	180	200	185	185	185	319	200	208
攻	198	204	204	205	205	205	168	219	267
防	179	179	177	175	175	175	125	183	203
魔攻	106	107	110	110	110	110	178	113	126
魔防	122	122	121	121	121	121	199	122	133
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	防御	反击	反击

获得道具	サモナイト石　灵×1　机×1、希望のローブ、希望のメイル
获得经验值	260800PTS
获得金钱	30900b

攻关心得

敌人的物理攻击，拼不过我们以剑士带头的先锋部队，只是需要小心召唤师的单体魔法和异常状态。但是敌人都不对异常状态免疫，以其人之道还其人之身，甩出几个麻痹和石化，什么问题都没了。

第17话 守るべきもの

流程要点

1、无流程要点，上一话战斗完后，直接进入这一话的战斗，该升级的升了吗?

战斗：VS 苍の派阀

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料								
名称	苍の派阀兵	苍の派阀兵	苍の派阀兵	苍の派阀兵	苍の派阀兵	苍の派阀兵	苍の召唤师	苍の召唤师
等级	25	25	25	25	25	25	27	27
类型	横斩	突刺	横斩	射击	突刺	射击	纵斩	纵斩
Hp	243	223	223	233	241	248	228	208
Mp	140	160	160	160	142	145	304	324
攻	197	197	197	195	197	195	165	165

敌人资料								
防	143	178	173	167	178	167	123	123
魔攻	99	99	99	86	99	86	174	174
魔防	110	89	110	110	89	110	195	195
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	防御	防御

获得道具	サモナイト石　兽×1　无×1、クロッツアの实
获得经验值	281600PTS
获得金钱	23700b

攻关心得

1、地形上依然占不到优势，大家先不急着冲，消灭掉前面的三个敌人后，让忍者隐身去偷袭召唤师，配合着我方的异常状态魔法，敌人不堪一击。只是需要小心对方的召唤师也会放异常状态魔法。

2、这次战斗结束后的对话是自动的，根据之前选择对话次数最多的进行对话。将影响到最后的结局。

第18话バノッサの妄执

流程要点

1、到了这一话，游戏也就到末期了，游戏中的同伴也越来越多，级数差不多都在30-35了，自身能力也越来越强。战斗起来反而会觉得越往后越轻松。

2、还有什么没做的，就趁现在自由行动时去做吧，此后共有3场战斗+1场最终BOSS战，检查下自己的装备，药品，技能，召唤兽，尽量把钱花光，后面留着也没机会花了。一切ok，那么开始吧。

3、前往召唤仪式祭坛，又是一番剧情对话之后，4连战陆续呈现。

战斗1：VS黑装束の召唤师达

战场资料	
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料								
名称	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	无色の派阀兵	无色の派阀兵	无色の派阀兵	无色の派阀兵
等级	30	30	30	30	28	28	28	28
类型	突刺	突刺	突刺	突刺	纵斩	纵斩	纵斩	纵斩
Hp	298	313	298	298	224	239	219	239
Mp	200	185	200	200	334	319	339	319
攻	204	206	206	204	165	168	166	168
防	195	196	196	195	125	125	125	125
魔攻	110	107	107	110	180	178	180	178
魔防	125	125	125	125	200	199	199	199
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	3	3	3	3
段差下限	2	2	2	2	3	3	3	3
待机型	反击	反击	反击	反击	防御	防御	防御	防御

获得道具	クロッツアの实、センジュコウレン
获得经验值	303200PTS
获得金钱	0b

攻关心得

本关的地形虽然很恶劣，不过我方占据的地方还是很有优势的。基本战术同前几关没多少区别，用剑士攻击近身靠近的敌人，拿隐者去追杀敌方的召唤师，我方的主人公和召唤师则可以跟在后面施展召唤术和异常状态魔法。上场人物推荐：主人公，剑士，弓箭手，忍者，治疗召唤师等主攻击型和主防御型人物。

战斗2：VSバノッサ&恶魔达

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料								
名称	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	恶魔兵	カノン	バノッサ
等级	30	30	30	30	30	30	32	35
类型	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	纵斩	横斩
Hp	298	298	313	298	318	298	305	316
Mp	200	200	185	200	180	200	205	213
攻	204	204	206	206	205	205	227	275
防	177	177	175	175	179	179	187	212
魔攻	110	110	110	110	107	107	118	132
魔防	121	121	121	121	121	121	128	139
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	无
获得经验值	325600PTS
获得金钱	0b

谈进德　如果每期我都寄两张会不会同期中PSP和NDS。请诚实的告诉我，好吗？（抽奖黑手：不会，因为DS已经送完了）
读者资料　男，23岁，广西柳州市乐群路南一巷50号，545005

攻关心得

越到后面越简单，这一战没什么技巧，敌人照样对异常状态不免疫，接下来就不用我多说了。有特殊癖好的，可以选择肉搏战术。

战斗3： VSオルドレイク＆恶魔达

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公、搭档+7人

敌人资料							
名称	黑装束の男	黑装束の男	恶魔兵	恶魔兵	无色の派阀兵	无色の派阀兵	オルドレイク
等级	30	30	32	32	28	28	40
类型	横斩	横斩	突刺	突刺	纵斩	纵斩	横斩
Hp	298	318	320	305	219	239	376
Mp	200	180	190	205	339	319	201
攻	216	216	212	212	168	168	326
防	167	167	187	187	125	125	267
魔攻	119	119	115	115	178	178	108
魔防	121	121	128	128	199	199	120
移动范围	4	4	3	3	3	3	3
段差上限	2	2	2	2	2	2	2
段差下限	2	2	2	2	2	2	3
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击

获得道具	霸王の剑、霸王の盔
获得经验值	348800PTS
获得金钱	0b

攻关心得

依然简单的战斗，小兵能力不强，可很简单消灭之，至于BOSS，虽然一下能打掉我方100+的HP，但是如果不靠近的话，BOSS是不会下来的，依然用弓磨死他！

4、前面3战结束之后，直接进入最终BOSS战。

最终话 誓约の战士

最终之战：VS魔王

战场资料	
胜利条件	敌队长击退
败北条件	主人公战斗不能
出击队员	主人公

敌人资料									
名称	大恶魔	大恶魔	大恶魔	大恶魔	大恶魔	大恶魔	大恶魔	大恶魔	魔王バノッサ
等级	32	32	32	32	32	32	32	32	50
类型	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	突刺	特殊
Hp	335	305	305	305	305	305	325	305	999
Mp	175	205	205	205	205	205	185	205	999
攻	208	208	212	212	210	212	210	212	250
防	201	201	199	199	201	199	201	199	200
魔攻	115	115	115	115	115	115	115	115	225
魔防	132	132	130	130	130	130	130	130	190
移动范围	3	3	3	3	3	3	3	3	0
段差上限	2	2	2	2	2	2	2	2	0
段差下限	2	2	2	2	2	2	2	2	0
待机型	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	反击	防御

获得道具	なし
获得经验值	0PTS
获得金钱	0b

攻关心得

说实话，这最后一战挺郁闷，BOSS变态得没谱，HP、MP都是999，而我方无论用什么人物、什么技能攻击，都只打得到他1HP。先把小兵清理干净后，最后带上个能会AT，DF DOWN技能的召唤师，这样再用剑士往死里去打BOSS，大概就能伤个60左右的HP，几个回合抗下来，BOSS也就差不多了。有兴趣的，也可以磨个999下。



丁宇	可恶，居然被心爱的PG割伤了。伤在我手，通在我心。
读者资料	男，17岁，辽宁新宾民族商场三楼刘娟店，113200

召唤之夜系列回顾

《召唤之夜》系列是由Flight Plan工作室开发，BANPRESTO（现已转交给NBGI）代理发行的战略模拟角色扮演游戏。系列剧本由都月狩负责，角色设定是饭冢武史。首作于2000年1月6日推出，以精美的插图与适当的难易度而受到欢迎，作品也因此系列化。整个系列都是由同一个世界及同一个时代作为舞台（外传除外），所以前作的人物也会登场。此外，系列还发售过广播剧CD以及相关的小说，补完游戏里没有解释的剧情。





世界观和召唤术

故事舞台是一个称为“琳帕姆”的中世纪的幻想异世界，在那里也能看到现代的工厂和铁路等。除了“琳帕姆”之外，还被4个异世界包围，称为“机界 雷拉尔”、“鬼妖界 希尔坦”、“灵界 萨普勒斯”、“幻兽界 梅特尔巴”，每个异世界都有着独特的文明。

其实，除了以上4个异世界之外，还有几个“没有名称的世界”，而我们存在的现实世界也是其中之一。

而召唤术是在琳帕姆非常发达的特殊魔法。原本是用来把入侵琳帕姆的侵略者送回原本的世界的送还术，现在把技术逆向转用，从异世界召唤对象。召唤术的基本原理是以称为召唤夜之石的特殊矿石输入玛娜，开拓跟异世界的道路，并说出对象的“真名”作为“誓约”。召唤夜之石有5种颜色（黑色·红色·紫色·绿色·无色），因应召唤对象的世界使用不同的颜色(无色的召唤夜之石例外，能召唤出“没有名称的世界”）。

召唤术的使用者称为召唤师，从异世界召唤来的，不论人或死物的召唤对象也称为召唤兽。不送还回原来的世界，留下作为召唤师的护卫称为护卫兽。而召唤师逃走或死亡令召唤兽不能返回到原来的世界的召唤兽称为走失的召唤兽。

召唤师的家名是根据出身和实力。召唤师的组织名叫“派阀”，有代表性的派阀有“苍之派阀”、“金之派阀”和“无色派阀”。也有不属于特定的派阀的召唤师，例如独自研究召唤术的召唤师的一族。

游戏名称	发售日	对应平台
召唤之夜	2000年1月6日	PS
召唤之夜2	2001年8月2日	PS
召唤之夜 铸剑物语	2003年4月25日	GBA
召唤之夜3	2003年8月7日	PS2
召唤之夜 铸剑物语2	2004年8月20日	GBA
召唤之夜外传 ~黎明之翼~	2005年8月4日	PS2
召唤之夜 铸剑物语 ~起源之石~	2005年12月8日	GBA
召唤之夜4	2006年11月30日	PS2
召唤之夜 孪生时代 ~精灵们的共鸣~	2007年8月30日	NDS
召唤之夜（复刻版）	2008年4月24日	NDS



ぼくらはカセキホリダー

本作是一款挖掘古代恐龙化石使其复活、战斗RPG新作，玩家在游戏中将扮演化石挖掘者去挖掘化石、复活恐龙，并操纵恐龙作战。同时登场的化石挖掘人，是主人公通过锤子，钻子等使恐龙化石复原，然后用复原的恐龙3只为一组，不断的战斗，为夺取“最强的挖掘人”（マスターホリダー）的称号的RPG。

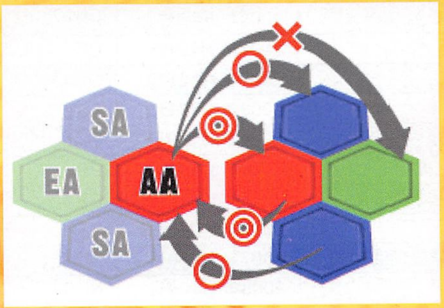
NDS	任天堂	2008年4月17日
	RPG	1-2人/4800日元
我们是化石挖掘者		1Gb

基本操作

十字键	控制方向/移动
A键	对话/确认/进行挖掘
B键	奔跑/取消/返回
L/R	在挖掘模式下使用雷达探索
X键	系统菜单
Y键	查看化石的菜单
Select	大地图下的提示模式
Start	储存及设定

战斗系统

在研究所左边就是化石战斗场（カセキアム），可以在里面与人进行对战，本游戏战斗系统在游戏中也是极为重要的，分配队伍以及用什么属性的恐龙，是非常有讲究的。



战斗中战场人员配置分为最前线人员（AA）、后方辅助人员（SA）和待机人员（EA）3种。最前线人员（AA）担当最主要的进攻任务，可对敌方的AA和SA进行攻击，但对SA的攻击效果会减弱。后方辅助人员（SA）只能利用支援技能对敌方AA进行骚扰，降低其能力或者对其附加异常状态，不能对敌方SA或者EA进行攻击行为。待机人员（EA）简单来说就是前线人员替补。

战斗开始前，会根据PT的高低来决定先攻后攻。攻击需要消费KP点数，如果要发动强力必杀技的话是需要比较高的KP点数的，每次攻击之前都会累计KP点，如果有一回合不做攻击的就会累计KP，2回合不攻击KP继续累计，以此类推。



进入战斗状态，绿色图标进行状态查看，黄色图标是进行攻击，红色图标回合结束，蓝色图标位置交换。

选黄色图标进行攻击，然后选择要攻击的敌

张步	从NO.1开始支持了四五十期，一直潜水至今。100期让我想起了很多往事。（库巴：感谢你的支持！）
读者资料	男，24岁，天津市南开区西湖道花港里，300193，QQ952343663



方恐龙，（上限最多可以带3只恐龙参战）在最前排的恐龙受到的伤害将最大，物理攻击也最大，要是进行交换的话，则会退到绿色方块上去。

当Kp值累计到了一定的数值，那么就可以观赏不同恐龙华丽又凶猛的必杀技了。



游戏地图

一、挖掘区域 ホリダーエリア

①挖掘研究中心（ホリダーセンター）

②加拉基奥斯宾馆（ ガラギャオスホテル）

③化石战斗场（カセキアム）

④ミナコ姐姐

⑩喷泉（ふんすい）

二、商店区域（ギルドエリア）

⑤化石商店（カセキギルド）

⑥警察局（けいさつしょ）

⑦岛主管理大厦（リッチモンドビル）

⑧卡拉古塔工房（ガラクータこうぼう）

三、公园区域（こうえんエリア）

⑨化石广场（カセキ广场）

游戏发生的舞台是曾经恐龙生存的宝岛“加拉基奥斯”。一艘名为“帝龟”（ アーケロン）号的高速艇正朝“加拉基奥斯” （ガラギャオス）岛进发中，由于路程比较漫长，船长为了使船客不无聊，就播放了有关于“加拉基奥斯”岛的一些影像，从影像里了解到“加拉基奥斯”曾经有恐龙生存的宝岛。

影像播放完毕后，过一番问答后，得知船长名叫“伊罗基梅尔”（イロギメル），之后船长就开始询问主角的目的以及主角的名字了（貌似只可以为男性），顺带的还要选择自己喜欢的恐龙（有8种，肉食/草食，大型/小型 各2种，应该就是第一只恐龙，就像pokemon一样，这得看玩家自己喜好来选择了，本人是选择了草系的小型恐龙ヒプシロォドン）。

很快来到了“加拉基奥斯”岛，船长把主角一放下岸就把船开走了。这时在港口守候的2位接待员姐姐就前来迎接主角了，其中一位名叫 ミナコ的姐姐非常有礼貌地说道“欢迎来到远古恐龙生存的宝岛“加拉基奥斯”，另一位ミナヨ姐姐可能是ミナコ姐姐的双包胎妹妹吧。经过一番对话，得知 “加拉基奥斯”港口（图4）是每天都会有来岛上挖掘恐龙骨头的挖掘人员，而且有岛上还建造了一个为挖掘人员服务的中心（ホリダーセンター）图1， 中心有一位比较著名的霍狄尔博士（ホシテルはかせ）。刚说到霍狄尔博士，这时一个声音“啊。真忙，真忙。”从远处传来。“这里也没有，那里也没有”声音渐渐靠近。ミナコ姐姐上前和那绿头发的老人汇报了情况，得知这位奇怪的老人就是霍狄尔博士，然后博士就匆匆离去了。原来霍狄尔博士是挖掘服务中心的所长（怪不得他这么忙呢）。

但是要得到挖掘许可就必须取得挖掘服务中心发行的挖掘许可证（ホリダーライセンス），这样，在ミナコ姐姐的带领下来到了挖掘服务中心，因为ミナヨ姐姐只负责港口接待，所以不能带主角进服务中心去。

来到了中心内部（什么？口袋中心？你别问我，我不晓得），中心接待员显然也是个姐姐，

邹一同	看《PG》三年半了，可一直没买NDS，放暑假争取买。（库巴：iDS也不错，还有保修。）
读者资料	男，18岁，吉林省九台市第一中学，130500，QQ385953047

名叫ホルヨ（怎么和外面的姐姐一样啊，继续汗）ホルヨ姐姐简单介绍了下中心的作用以及事项。挖掘服务中心右边是给挖掘人员休息的宾馆。

这样介绍完毕就可以开始自由行动了。刚出门就晕了，一个冒失的家伙把主角给撞倒了。

那家伙名叫ユウコ，她连忙给主角道歉，这样一番对话之后，开始教授简单操作方法了。（其实那根本不是教）教完就撒腿头也不回的跑开了。回到先前说到的宾馆，一进门就有宾馆服务生前来接待（真是周到啊）！得知宾馆全名叫“加拉基奥斯宾馆”（ガラギャオスホテル），跟着服务生来到了自己的房间，话毕，服务生鞠躬退下。来到了挖掘研究中心，来到霍狄尔博士的实验室，与其对话，经过一番介绍后开始练习复原化石。

有关复原化石的过程：

一开始先用最右边的锤子锄几下，见到白色部分就不要再铲这个部分了，不然会变成绿色的也就是坏掉，大约铲出了化石的形壮后，可以用X光照一下，便能看清楚整个化石的摸样再用左边的激光慢慢使化石成形便大功告成。



工具介绍

钻头：细部打磨，需要随时吹气清除粉末

X光：一时查看化石形状

锤子：大面积清除石头，容易伤到化石。

化石复原模式注意点

在限定时间内把化石剥离出来。蓝色表示成功剥离，红色表示化石受到了伤害。蓝色过线为成功，红色过线为失败。其实只要先用X光照一下，然后用锤子和钻头配合使用就可以了。接着就会有一个评分，分数越高的话，恐龙的数值也就愈高，90分以上是大成功。

这样就得到了一个恐龙的头骨了（头部复原后便能用该恐龙，手脚等是用来提升恐龙的rank，而且可以学到新的招式，要想完整的重现恐龙，就必须要得到4部分，分别是头、身体、手、足这四部分。）

练习部分介绍完毕，来到挖掘服务中心左边的“化石战斗场”（カセキアム）图3接受第2次测试，往右边的门进去，遇到小型机械人。又是进行化石复原。按照上面的步骤只要拿到50PT就可以过了。结束了化石复原，下来就是开始战斗了，被ヒントン带进了左边的门里面，介绍了战斗的步骤，这个上文已有说明，不再讲第2遍了。结束后继续和接待员对话。

下面就开始实战了（カセキバトル），再次来到右边的门，一进门，原来是刚才送主角上岛的“伊罗基梅尔”（イロギメル）船长，用自己刚才复原的恐龙与船长战斗吧！

此战没有什么担心的，安心攻击就可以了。战胜船长后会得到一个足部分的骨头，同时从博士那得到了挖掘许可证（ホリダーライセンス）终于可以四处挖掘了啊。



第一章 メダル屋在哪里呢？（メダル屋はどこだ？）

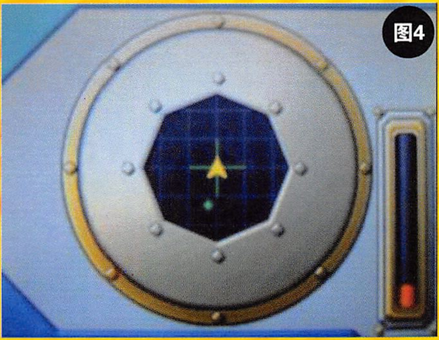
大清早的，博士就过来了给了主角一些对今后挖掘有用的东西，以及介绍在化石广场附近的重要工作人员。博士说完话就出去了，这时就可以自由移动了，同时画面下面左右下角各有2个圆形图标，绿色图标是进行队伍编成的，橙色图标则显示当前主角状态道具等。

刚下楼就遇到宾馆服务生前来祝贺主角得到了挖掘许可证，以及相应介绍了菜单的作用等。

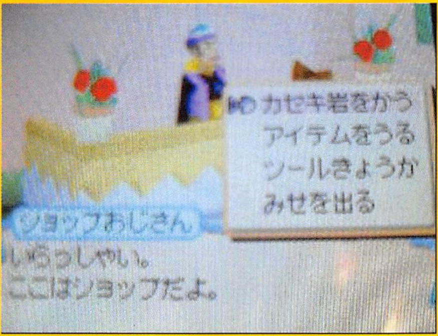
来到公园区域与ショシン对话（红点注明的女孩），然后ショシン开始教授主角怎么挖掘化石。既然关于挖化石的游戏，挖的过程自然也是个重点项目啦，有400多种不同的恐龙化石那可不是盖的哦！

配合雷达探索化石。按L/R键可以探索到附

连永晖 掌机，一个让我爱恨交加的东西。（库巴：掌机，一个让我有饭碗的东西。）
读者资料 男，18岁，福建省福州市晋安区福新中路岳峰新村，350011


图4

近的化石，要注意雷达所显示的范围锁定主角为中心在不断移动。在探索到的绿点上挖就会得到化石，但是有一定几率会挖到普通石头，需要注意。先前不能进去的化石商店现在可以进去了。商店共有三个商人，售货员阿姨出售的是变装道具，不过换装要到后期才能购买。



商人大伯是卖化石和升级装备的。选项分别是：购买化石，出售化石，装备升级，什么也不要。进入“装备升级”的选项：升级雷达，增加道具箱的格数，升级复原工具。中间那个大伯么，其实就是个情报商人而已。

来到博士的试验室，他会介绍给主角一个ホルト机器人，也就是你的机器人助手，把化石让他观摩十次左右的话，就可以代替玩家清理部分化石。把刚才新挖到的矿石复原一下可以得到一只新恐龙了。刚想出实验室的门，博士不知道哪里背来个化石ATM机（カセキATM），经过一番讲解得知原来可以使用化石ATM机进行组队呢。（就像口袋里面的电脑一样，可以存储多余的恐龙。） 再次回到化石广场（カセキ广场）和ショシン对话，进入挖掘会发现里面多了ATM机（カセキATM）和一个也在挖掘的小孩（ホルト），与其对话就可以进行2VS2战斗教学了。战斗胜利后博士会来告诉你，岛外的地方限制解除了，只要和ミナヨ姐姐说一下就可以去ダッピロ平原了。（视野又开阔了啊）。到ダッピロ平原开始疯狂地挖掘矿石吧！

来到ダッピロ平原，刚下船就遇到了ホルト（看来这家伙也是来挖“宝”的），他介绍了大体的注意点后就离开了。只要一直往地图上方走，和最上面的管理员对话的话，他会开路让主角进去，进去之后与戴帽子的女孩说话后，再往回走，会在门口捡到一个发光的东西名叫恐龙メダル，这时候刚才那个女孩貌似在寻找什么东西，她很生气地追了出来，说这枚恐龙メダル是她的，作为RPG主角，没证据证明东西是她的话，怎么能轻易给她呢，于是便到挖掘研究中心去理论，眼看服务员也解决不了问题，好吧！咱去警察局解决吧，（警察局前文地图有标）进去和警员对话以后去左边门找局长，对话完毕后，得知女孩子叫蓓尔泽特（ペルゼシト），回到ダッピロ平原，打开那个粉红色ATM机查看一下，然后选第2项返回到挖掘区域，再回到化石战斗场，和服务员对话进右边那个门进行化石战斗，战斗胜利之后出化石战斗场，再去化石商店和最里面的老板对话，了解了情况后，去ッピロ平原就会遇见原来挡住路口的管理员，对话之后发现他竟然是メダル屋ジャラン，先解决掉他。击败他之后他就会逃跑，却不料给警察逮个正着！和蓓尔泽特话别。

回到岛上的时候，岛上突然会放烟花了，去化石战斗场和服务员对话，往右边进去会遇到博士的精灵助手，需要复原一块化石（又是复原测试），复原完毕后，再与服务员说话，她会带主角到斗技场，这次竟然是和ホルヨ姐姐进行战斗……战胜她以后等级就升到2级了（所谓的升格战）。

升级为2级别以后，先前的帽子小姑娘蓓尔泽特（ペルゼシト）会来感谢主角，得知原来她是岛主的孙女（大小姐啊— — ）。



第二章 DIGDIG 族和 DIG 遗迹（ディグディグ族とディグミッド）



一起床就去化石研究中心，会看见化石研究中心来了一位黑色秘书装的姐姐，得知，原来她是出售化石的，以后她就在此安家落户了(注意他的化石不是用钱买，而是用点数换）。之后去找ミナコ的姐姐，发现新的区域オソロシ森开放了，那么去挖点化石复原吧！从码头坐船去オソロシの森。

刚到オソロシの森，又遇到了ホルト（看来这家伙总是赶个前排呢。）于是他开始介绍装备的升级，当然升级准备是要钱的，那么钱是从哪来呢？对，同样是挖掘。只要敲碎黄色的石头或者把化石卖掉都可以得到钱。之后商店开启了。如果在オソロシの森里挖掘矿石的话，有可能会挖出人来哦。（被挖出来的人会和主角进行战斗，但是可以选择接受或拒绝，如果拒绝的话，挖到的化石也会失去哦）。边挖边走会遇到蓓尔泽特，可能是管理员不让她继续前进的关系，她非常生气，于是主角就上前看个究竟，见到了主角她很高兴，想必是要叫主角帮忙解决目前的“拦路虎”了，和她来到岛主的家，对话之后，得知要继续朝オソロシの森进发的话，必须去找霍狄尔博士才行。（博士房间是靠左的那个房间）但是找到博士后，他居然提出了个很诡异的要求，他说他想吃甜的东西，于是，来到了商店区域，到商店，会发现原来站在柜台外面的老板已经开店了，和他对话后选每日精选（本日の一品），50G买下“恐龙蛋“后，回去找博士，会得到进入オソロシの森深处的通行证。

把通行证给研究员看他会讲解一下恐龙属性。战斗胜利以后就可以进去了。原来恐龙之间也是有不同属性并有属性相克之说啊！



沿着林阴道一直往前走会遇到两个怪人，也许是这个地方的土著居民吧，原来他们就是DIG DIG族(说话都带个“DIG”)。他们把主角以及蓓尔泽特带到了他们的部落，就见到了他们族长，只见这个猥琐的族长一边唱一边扭着腰，放出了闪电一样的东西，把蓓尔泽特电晕了。没办法，主角为了救蓓尔泽特只好硬着头皮答应了猥琐族长的要求。去后面的遗迹里取得他们所要的“钥匙”。



一进去就遇见一个诡异的家伙（貌似和之前伪装管理员的家伙属于一个组织的），开战吧。战斗完毕别忘记，一路上都可以挖掘化石哦，刚走不远，又遇见个长得像狗而且又矮又肥的，继续战斗。一直向前，遇见长鼻男和刚才那个狗脸男在一块，直接上去战斗。战胜他之后他竟然暗算我们，长鼻男打开开关，使得主角掉下了陷阱。等主角醒来时，眼前站着一位扎着马尾的红发女孩，她居然抽出了一条鞭子。她说她叫汉娜，也是遭他们暗算而被困此地的。从汉娜口中得知，原来那些人的团伙是有名字的，叫做BB团，是一个恶贯满盈的组织。这时用雷达探测发现地下有红色的标记，赶紧去挖出来，然后就地复原，注意这个海螺形状的化石钥匙非常的脆弱，必须要十分小心，建议先存档。复原后就可以用它开动机关

陈宇星	游戏带给我们大家欢乐，但是要适度，身体是革命的本钱。（库巴：有道理。）
读者资料	男，14岁，通惠北路44号，101100

了，机关开动后，从上面就会放下一个梯子下来。爬上去继续前进到4F又会遇到长鼻男，他们看见我们吓了一跳，接着她们的大姐头也出现了，一个绿发女子（这分明是火箭队么），原以为一场战斗是避免不了了，没想到他们竟然放下机关就夺路而逃了，现在主角只要跑到左上角的2个骨头中间用工具挖开，会看见有个通道，跳下去往前走直接进入战斗，打败大姐头就可以获得族长想要的东西，回去交差顺便救回蓓尔泽特（嘴里不断说着DIG），一番搞笑后就回去了。



第二天起来出宾馆就会遇见蓓尔泽特和汉娜，对话后又会放烟花（为什么要说又）。

来到化石战斗场与服务员对话，帮助手复原完化石就可以进行升格战斗了，这一次是和汉娜，注意！她是比较强的，要根据她的恐龙属性搭配作战队伍。打败她以后主角会升到第三级。

第三章 向トロシコ进发！我是工具挖掘者（トロシコでごgo！ボクは工具ホリダー）

又是新的一天，主角挖掘等级以达到3级了，所以新场所ロコシトけいこく可以去了，放下从DIGDIG族得到的土俑后。往港口进发，到了ロコシトけいこく后发现这里的化石挖掘者比先前2处要多的多，这时一个叫オシエル的大叔会叫你挖8个化石证明你的能力。随便挖8个化石给オシエル大叔，他会告诉你（他居然也会放电……），化石其实分五种颜色，分别是 红 绿 黄 青 白，之后挖矿石的话，就可以挖到有颜色的了，如果运气好还能挖到红色的化石，就可以大幅度提高恐龙的实力喽。

那么，边挖化石边战斗吧，走着走着，会发现有个洞窟，进去以后会遇到一个老爷爷，帮助他以后，经过他一改装，雷达可以发现红色化石了，但是老爷爷需要你帮他找钳子和扳手来修机械小车，为此，继续往前走。会有三个分岔洞，而且每个洞都像迷宫一样复杂。（所以建议到每个洞里最深处，用雷达探测，有红色的标记就开挖。）

首先进入最左边的洞，发现有红色标记了！但是会挖出BB团的人，打败他。然后进最右边的洞同样和左边的洞一样，挖出BB团的人，打败他。中间的洞，最深处的红色标记其实是一块没用处的石头，不需要进去。胜利以后会回到洞口的老爷爷那里。把得到的工具给他，帮他复原钳子和扳手后，还没完呢，得去找电池。

在找电池之前，先去趟警察局，和左边数第2个警官对话，得知犯人的事情。再辗转到ダッピロ平原，在左上角会发现一个拿着猎枪的大叔，对！他就是警官所说的犯人，打败他以后会有警察来把他带走，之后去警察局和第2个警官对话。得到3000元奖励。然后要去找电池了。身上务必带着ベロキ一这只恐龙去メダル屋找老爷爷的ホルトホルト（如果不带的话，不能战斗，标号NO.29），对话后进入战斗（终于还是打了），胜利了就可以得到电池，拿着电池回到ロコシトけいこく找那老爷爷，有了电池，他终于把机器做好了。这样机械小车就可以使用了，会坐着机械小车一直向右走。到尽头会遇见BB团3人组，这次他们实力明显很高(口袋情节)，不过对于主角来说，简直小菜一碟，大战2个回合后，得到第2个土俑，应该和主角房间的土俑是成套的。之后从右下角的黑洞跳下去和老爷爷对话就可以回去了。



回去又会看见烟花。按照惯例先复原化石，然后进行升格战吧！这次是和ホルト战斗，战斗完还要和老爷爷战斗，老爷爷还是很厉害的，利用属性相克原则击败老爷爷吧！战胜老爷爷以后升到第4级。

第四章 亡灵海贼的ヒゲリホン（ぼうれい海\のヒゲリホン）

早上起来从博士那得知，新区域“ソコナシ海てい”也开放了。刚到ソコナシ海てい就看见蓓尔泽特被一群鲨鱼困住了，赶快游过去救她吧，注意躲避鲨鱼。然后和她一起往里走，看见两块蓝色石头，砸碎左上角那一块就可以进入下一层，再直走进入一艘沉船的内部，去各个房间里打开宝箱取得石头，然后上3F打开一扇蝴蝶结图案的门，进去后会遭遇幽灵海盗船长，对话后他消失了，此时门却突然关了。原来又是BB团干的好事,正在一筹莫展之时，突然出现了个黄发少女；她走之后，门居然坏了（蛮力啊）。



出来以后就用ATM机回去，然后去岛主管理大厦，岛主答应请求以后要去找一个叫ヘンナモンスキー的人，我们来到宾馆找服务生，上左边的电梯，出来后左手边第一个房间就是了，和ヘンナモンスキー说话，他说要我们去见族长。

去オソロシの森，刚到部落，阴魂不散的BB团又来了，打败他以后去见族长，跟他跳了一段猥琐舞，地面出来一个知了一样的东西，使劲按A键，知了会脱皮。弄完就回去吧，去宾馆找ヘンナモンスキー，把知了甲壳给他，他会叫我们去ダッピロ平原找另外一样东西，赶快去ダッピロ平原，这次又被BB团捷足先登了，只见，那个长鼻男正在使劲挖什么，不说什么先战斗吧。胜利以后，他哭着逃跑了。

继续前进又会遇到先前那个黄发蛮力少女，她会给我们一个东西，而这个东西就是ヘンナモンスキー所要的，得知少女名叫デュナ，等她走后回到宾馆。此时ヘンナモンスキー的房间就彻彻底底变成珍奇物展览馆了。不过他说还差一个红色鲨鱼的牙齿。来到ソコナシ海てい，绕过鲨鱼进入深处，挖开靠右边那块蓝色石头下去，往前走，会发现一条红色鲨鱼貌似在啃什么,它发现主角就跑了，但是牙齿却落了下来，经过复原就能得到。回宾馆，刚要进门却看见BB团的绿发女得意的出来了， 打败她以后去把鲨鱼牙交给ヘンナモンスキー，终于收集齐了，同时他把ヒゲリホン交给了主角。

貌似幽灵船长的问题还没有解决呢。回到沉船幽灵船长的房间，发现BB团围着幽灵船长，原本准备上去救他，他居然变成了一个粉红色海怪，BB团顿时吓得全跑了，这下要和幽灵船长进行战斗了。当船长恢复了原样后，奇怪的是，他居然是主角所要寻找的土俑（第3个土俑入手）。

回去又会看见烟花。按照惯例先复原化石，然后进行升格战吧！此次是3回合战，最后战是和有收集癖的ヘンナモンスキー战斗了，这可是个强敌哦！有合体攻击技，彩色恐龙还会附加不能攻击的异常状态，需要小心。胜利后升到第5级。

第五章 卑鄙的BB团BOSS的圈套
（ひれつなBBボスのわな）

早上刚要出宾馆门，就有警察找主角去警察局，说是警长有事找，因为警长得知主角家有3个土俑，他要求主角把家里那3个土俑都带着，先回宾馆拿土俑，然后到公园区域的桥上去等船（有大炮一样东西的最左边，也就是海底开放以后出现的）。准备上船的时候，BB团来抢夺土俑了，





袁读者	我也算老读者了，但甚少投卡，在100期的新愿望：能给我上次边角栏吗？（库巴：抱歉，刚收到你的回函卡。）
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市雨山区八一大院，243000



打败他后船会开到一个叫做ヌスシ的岛上，想必BB团总部大概就是在这岛上了，一路遭遇BB团，发现他们大多用火属性恐龙，切记身上带一只水属性恐龙克他们哦。

每层都有很多BB团的人，能躲则躲吧，一路打上去，在3楼遇到了狗面男，对付他基本没什么问题。在4楼楼梯口遇见长鼻男，记得和他打要换火属性的恐龙，因为他带的全部都是土属性的。5楼的绿发女相比长鼻男还是比较好打的，所以没有什么需要注意的。最后到6F就可以见到了BB团的BOSS。但是很奇怪，一上6F就看见警长和蓓尔泽特，这时，警长显出了原形，原来他就是BB团的总BOSS，注意，他的身上有两火一土属性的恐龙，只要用水属性的恐龙可以轻易解决，打败他以后，警员就来把逮捕了。回到岛主管理大厦去见岛主，他会给你三个土俑，按照惯例要继续去化石战斗场，又是3回战，最终战是和博士进行战斗。胜利后升格到第6级。

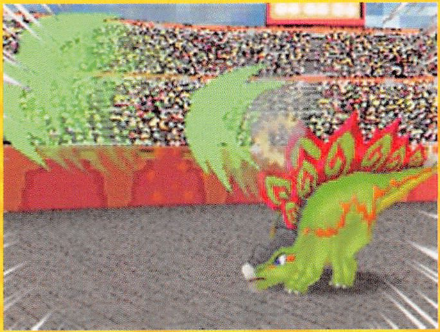
第六章 沉睡在マグマグ的灼热恐龙（マグマグにねむるしゃくねつ恐龙）

终于到了第六章了，本章开头居然用怀旧照片的形式，回忆了主角和蓓尔泽特的每一次冒险。

出宾馆门，门口的人就上前和主角搭话，说最近岛上出现了一个长着恐龙脑袋的人，刚说完，恐龙脑袋的人就出现了。主角刚走到码头，博士就急匆匆地跑来要主角帮忙，顺便帮主角改造了下雷达，答应他以后就去マグマグ火山吧。刚到マグマグ火山发现有一块巨石挡住了去路，这时デュナ正好路过，只见デュナ拿出一把光线手枪把巨石击碎了。

一直往前走，前面堵在山洞的石头她也会帮忙打碎的，之后用雷达挖红色的点得到新的土俑，这时候她显出了原形，原来她也是个恐龙人，打败她以后マグマグ火山会摇晃，火山摇晃出的石头把她给压住了。这时走近石头会让你选择救不救她，救吧，在限时内敲碎所有的石头就可以了，救了她以后她告诉我们为什么她是恐龙人的了，这时蓓尔泽特来了，和她一起回去吧，在回去的途中旁边本来有石头的地方现在打开了，进去看是一个神秘的门，眼看山洞就要塌了，还是赶紧回去吧。

回到岛上时发现岛民神色慌张，说是BB团又回来了，现在岛上差不多到处都是BB团的人，我们来到岛主家，发现那总BOSS又回来了，而且还带着一只强力恐龙，据说是上古神兽。显然不是它的对手，失败以后主角被变成了冰，等醒来发现已经在牢房了。根本不知道怎么出去的时候，以前经常出现的BB团的狗面人来了，竟然是帮我们逃出去的，悄悄来到化石研究中心的地下室，原来岛主以及博士还有BB团三人组都在这里。他们已经改邪归正了啊，由于BOSS那个恐龙太厉害，只能去オソロシの森找族长商量。马上赶往オソロシの森，族长告诉我们那BOSS的龙其实是只上古神兽，存在于海底。必须用另外一只在マグマグ火山的上古神兽对付它。回到地下室和大家商量，最后决定先由狗面人去マグマグ火山探路，然后主角再去与他会合。



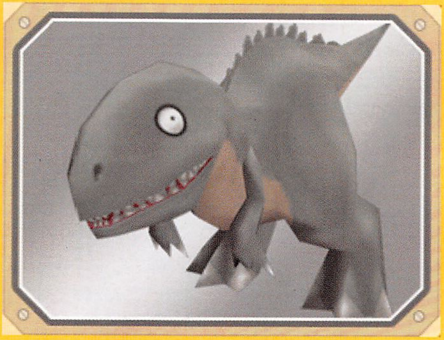
会合后马上回到マグマグ火山的神秘门，复原两个拿长矛的人门就会打开了，之后的门以此类推。到最深处后，把最右边黄色石头挖开，会发现一个机关装置，打开后出去，最左边由于震动多了一个山洞，进去用雷达搜索挖出红点所在，这就是那神兽的化石了，但这时候BB团的总BOSS来了，不过没有战斗。带着石头回去到了地下室，博士去实验室准备复原化石，高兴之余，却发现那石头根本敲不碎，而且还只有十几秒，正在一筹莫展的时候デュナ来了，她拿出光线枪解决了问题，帮忙后她又匆匆走了，然后复原成功，复

郭翌豪	宫本以前是不是运动员啊！身材那么高大。（库巴：告诉你个秘密，宫本曾在AC米兰效力。）
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市雨山区安民村，243000，QQ314574802

原后得到终极神兽(简直就是所向披靡的数值)。带着神兽去岛主房间和BOSS战斗吧，胜利后BB团三人组也走了，但是故事还没有完全结束，似乎有神秘人在密谋着另外一个阴谋。按照惯例去化石战斗场，这次的对手很棘手，是和那个绿色恐龙人对决，胜利后等级升到最高级MAX。

刚要出化石战斗场，主角捡到了一封信：“XX君，我有话对你说，今晚我在公园等你哦。”那封信原来是デュナ写的，并且她说了自己身世后就亲了主角一下。





第七章 神秘的母星 复活计划(ナゾの母星ふっかつ计画)

早上出门遇见蓓尔泽特，她高兴地告诉主角那些土俑都安全地放在她家的地下研究室里，可是到了她家却发现有一只不明的生物，并且追着蓓尔泽特跑，警卫说话非常奇怪，来到地下研究所，只看见恐龙人デュナ和一个恐龙人（后来得知他叫ロキ）正在把土俑收走，恐龙人デュナ看见主角来了很不安，蓓尔泽特却被恐龙人变成奇怪不明的生物，那恐龙人刚准备动手，デュナ迅速将恐龙人挡住,好在恐龙人的枪出故障了，主角只是晕过去而已,随后恐龙人带着4个土俑走了。

等当主角醒来时，发现自己在蓓尔泽特的房间里，然后去了岛主办公室，话还没说完，主角和博士莫名其妙地被传送到一艘宇宙飞船上，这时走来一个恐龙人，对话后传送到原来的地方，博士和岛主商量了一下，觉得这个阴谋不能让恐龙人得逞，于是这个重担自然得落在了主角身上。

博士要主角去化石战斗场找绿色恐龙人，以便伪装成恐龙人，被主角打败的绿色恐龙人很不服气又来挑战，那就战斗吧，要连续战斗几个回合，密切注意属性原则，胜利以后得到恐龙人的头，去商店阿姨那把恐龙头换上，然后去化石研究中心的地下室，就可以和博士一起去恐龙人的宇宙飞船了。



到了以后会遇见刚才那个恐龙人，他觉得我们的颜色很奇怪，以为我们是生病了，然后走开了，一路下来我们了解到原来恐龙人正在进行一个命名为《母星的复活计划》的计划，妄图控制地球，改造人类，走到最里面的紫色门，就发现4个土俑正在源源不断地给飞船传送能量。听到声响，博士和主角都躲了起来。恐龙BOSS和デュナ进来说了很多话，这时主角忍不住跳了出来，摘下恐龙面具后进入战斗，因为恐龙人身上带着是三只无属性恐龙，建议同样用无属性战斗。胜利后恐龙BOSS要去打开机关，不料却被博士把最重要的土俑拿走，并不小心传送了出去，恐龙BOSS大发雷霆，全身发光，这时デュナ赶紧拉着主角传送离开。

终章 用化石力量拯救地球吧！(カセキパワーで地球をすくえ！)

把恐龙宇宙飞船的情况汇报给岛主后，利马去蓓尔泽特的房间，得知博士被送往了恐龙时代，蓓尔泽特眼泪哗哗的流，哭完和她一起去她家的地下室。电脑上一查看，发现加拉基奥斯地图上

索亮	某日读98期PG吧中的读者来信，突然发现原来高达也有“高手+达人”的意思呀！
读者资料	男，18岁，天津大港区大港一中，300270

五个点都在发光，对，那是土偶的散落地。貌似要分别去那5个地点寻找地图。马上出发！

ダッピロ平原	在グリン的右边，用雷达发现红点开挖就能得到。同时，栅栏那边多了一个穿灰色衣服的警员，支付3000元可以挖化石。
オソロシの森	在要进入DIGDIG族部落的入口往左走,靠近一个树墩旁边。用雷达发现红点开挖就能得到。
ロコシトけいこく	在第一座桥前面，非常好找。
ソコナシ海てい	一直往前走，走到最深处挖开右上的蓝色石头（此处其实只有3个洞，模糊查找也是很快的），跳下去用雷达可以探测到。
マグマグ火山	在进去第一个ATM机左边那条道路上。

找到所有5个土偶碎片回到地下研究所，新的岛屿シークレシ岛开放了，得知，最后一块土偶碎片在那岛上，デュナ先去了シークレシ岛，之后等主角到了合流。原来坠落的飞船就在这里啊！一路前进地上会有很多块石碑，上面讲述着恐龙人的野心。最里面会发现一个人形化石，刚要上前，就有恐龙人ロキ出现了，他和デュナ理论了很久，最后发怒了，战斗是免不了。完后把人形化石带了回去。在机器上复原一看竟然是穿着原始人衣服的博士。再回到地下研究所，和蓓尔泽特对话，这时岛主进来要我们把拼好的土佣给他，给他以后从门口又走进来一个岛主，这岛主显然是个假冒的，其实假岛主的真身是恐龙人的BOSS，他麻痹了蓓尔泽特和岛主，居然带着重要的东西



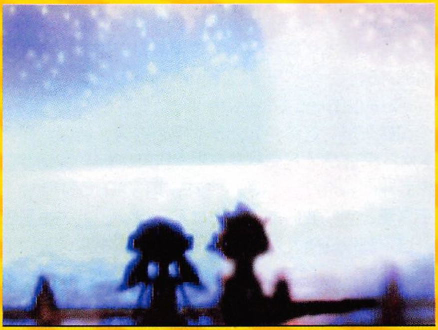
跑了。在外面发现博士和デュナ也被麻痹了，目前也只能靠主角追了，利用化石研究中心的地下可以传送到恐龙人的宇宙飞船，找到了恐龙BOSS发生战斗，解决他后，デュナ出现和主角要说服恐龙BOSS的时候，在シークレシ岛遇见的恐龙人ロキ却冲了进来，并打开了机关，土偶开始发出奇怪的声音，看来计划的按钮还是被启动了，主角他们只能回到化石研究中心地下室一起研究解决方法，关键的时候博士出现了。他给了主角一个能产生化石能量的东西，看来担当救世主的永远会是主角！

那就一不做二不休，和恐龙BOSS对话，选确定就能出发了。在出发之前两个女孩显然不愿意



让主角一个人去喽。这时候需要主角选择一个人同行（自己选吧，我选的是蓓尔泽特）。因为进去就是个混沌一样的空间，做好充分的准备以后就战斗吧！打败最终BOSS以后主角和蓓尔泽特变成了石头，当回到实验室发现蓓尔泽特居然丧失了记忆，最后DIGDIG族的族长突然出现了，这时连按A键跳起原始的猥琐舞，女主角的记忆就恢复过来了。

交代了每个人的事情后，本游戏就到此圆满结束了，其实本游戏的主体年龄对象虽然比较低龄化，但是内容却十分的浪漫，2周目基本就是化石图鉴的收集，顺便追加新地点冰山。光400多种恐龙就有你收集的呢，继口袋妖怪之后，此游戏还是非常值得一玩的。　　文/罗伊SD



邓海昕	掌机迷送PSP，只要写调查表人手一部！太好了，我可写了，看你们给不给。（库巴：我也写了!有我的就有你的!）
读者资料	男，17岁，天津市大港油田幸福高层，300280，QQ944027495



开发团队零距离采访！

用触笔清理化石，使恐龙复活的RPG游戏《我们是化石挖掘者》已于2008年4月17日发售了。超长的开发时间及众多公司联手制作，独特的企划和开发过程有着很多不为人知的小故事。现在将向大家奉上制作团队的秘密揭秘，让各位沉浸在游戏中的玩家了解一下制作的艰辛历程。



株式会社Red Entertainment			株式会社Artdink		有限会社M2	任天堂株式会社		
伊井俊一（企划负责人）	伊东爱（制作负责人）	渡部直太（人设及恐龙造型设计人）	硕孝哲（开发负责人）	服部晓子（开发负责人）	冈田润（计划负责人）	山上仁志（制作负责人）	横田弦纪（游戏监督人）	松下慎吾（监督助理）

可以分成三个游戏的RPG

《我们是化石挖掘者》的制作企划是如何诞生的呢？

山上仁志：制作企划的诞生历程可以用逆流而上来形容。2004年夏季，任天堂公司还没有发售DS，Red Entertainment公司就计划以挖掘清理化石、使恐龙复活进行对战为内容制作一款游戏，但是这些创意无论哪一个拿出来都是一个单独的游戏，关于如何把它们融合成一个游戏，由于当时具体的计划少之又少，于是被驳回了。

伊井俊一：虽然被驳回了，但是我们依然没有放弃。由于当时DS还没有发售，而我们连DS有触摸屏和麦克风都不知道，当时大家都在质疑，这个企划能顺利进行下去吗。

山上仁志：虽然当初觉得构思很有趣，但是我担心的是这个制作规模会不会太大了？真去开发的话需要多少时间和成本？最终我们决定用战斗作为推动游戏剧情的关键。

如果仅由Red Entertainment公司做企划，Artdink公司做开发，这个企划还是显得有些大，所以我们请来M2公司加入。虽然从发表到发售只有非常短的时间，然而我们构想用了3年多，制作又用了2年多时间。

伊东爱：当初我们的提案是50种恐龙，山上先生虽然说这个制作规模太大了，但最后居然说加到100种以上吧，“多亏”了他，使得制作规模更加庞大了。（笑）

伊井俊一：对，对，口中说着“让种类增到三位数吧”。

山上仁志：那样做是因为考虑到增加品种是提高游戏性所必须的。不过我最佩服的就是，游戏的基本部分和当初的企划书是一致的，所以觉得当初的企划真的是非常赞。

利用DS触笔体验挖掘化石的乐趣

伊井俊一先生是如何想到以挖掘化石为题材制作游戏的呢？

伊井俊一：趣味商店有卖那种孩子们玩的化石挖掘套装，我买回来之后，经过小心翼翼地清理之后，得到的竟然是合成树脂制作的骨头，之前那些精细的清理完全没有意义，就算你用锤子直接将其砸开也不会损伤里面的“化石”。

当DS刚刚发售时，我们想到DS可以满足挖掘清理化石的游戏操作，敲下来的土块堆积下来该如何处理呢，DS有麦克风机能，那么是否可以对着麦克风吹气呢？如果DS没有这些机能，这些企划全部都要推翻。

冈田润：我们公司（M2）这次担当了计划人的角色，就像普通的开发一样，在开发之前需要制定一份计划书呈交上去。不过我认为关于清理化石部分的计划书做得不够好，因为清理化石的乐趣应该是那种逼真的紧张感，而当时Artdink公司只派遣了一名负责清理部分的制作的监督人，我作为计划人和监督人站在了一起，制作了1–2周的时间，才有了今天的效果。

山上仁志：化石从土块里露出来后，如果不小心碰到化石，化石就会受损，这样游戏的乐趣就会降低，所以我们把化石碎裂的敏感度进行了调整。

冈田润：用嘴把尘土吹走是很有意思的哦！

邱智申	游戏就快通关了，最终BOSS就是高考，大家一定要Good Ending哦！咱们二周目见！
读者资料	男，17岁，广东省英德市第一中学，513000，QQ158339178

山上仁志：确实是这样，把化石上的粉尘吹走非常有趣。实际上最初清理部分非常简单，很容易将化石和石头分开，但是这样就失去游戏的乐趣了，而且收集化石并不是游戏的真正目的，所以清理的难度不能过高也不能过低，最后系统就设定为清理完成度到达50%以上就可以使恐龙复原了。

横田弦纪：着急的玩家就会使用锤子把岩石敲碎，不对化石的精细部分进行加工，当然最后恐龙也是可以复活的；而担心会损坏化石的玩家就会小心翼翼地清理化石，最后化石的清理度就会很高，复活的恐龙就会更强。如果游戏剧情到后半部分，手中只有几只恐龙比较强悍，那么战斗的组合就会非常单调。

完成之前的“等一等”

游戏制作完成之前经常会出现需要大幅修改的情况吗？

山上仁志：开发的前7、8个月非常顺利，清理部分给简单的探寻恐龙游戏带来了更多的乐趣，化石的种类多种多样，这些制作都比较顺利。

直到战斗系统的计划浮出水面，虽然伊井先生设计的独特战斗系统很有趣，但是任天堂通过社会调查发现玩家的响应并不热烈，于是伊井先生说要把战斗系统改得更加有趣，就这样一直努力到2007年的3月份，最后借助任天堂的帮助，终于完善了战斗系统。

冈田润：现在的战斗系统是选择三头恐龙组成一个队伍，规则也很简单。不过当初的规则却和卡片游戏非常相似，一回合只能进行一个动作，一场战斗完全下来需要大约20分钟左右。

伊井俊一：我们当初只想着让这款游戏与市面上的RPG有所不同，希望即使是弱队也要经过战略计划再战斗，所以使战斗消耗的时间有些长。在任天堂提出修改战斗系统之前，硕孝哲和服部晓子就曾说过“战斗更传统一些会不会好一点”。

硕孝哲：当任天堂说要重新修改时，我大声说“我早就说了！”（笑）

冈田润:在开发的最后时期被要求修改真的是很头疼。

伊东爱：当时印象最深刻的是打电话说为了修改战斗系统需要延长制作期时，硕孝哲说“我的MP已经用尽了”。

冈田润：当我接到硕孝哲的电话时，他说他的才能已经耗尽了。

硕孝哲：当时冈田先生在电话里鼓励说“那怎么行！还要加油啊！”，本以为会安慰我，没想到接着便痛斥我，“与其在这里说没用的话，不如好好想想该怎样改进”。

山上仁志：做出来的游戏如果不好玩只能进行修改，哪里制作的不好就修改哪里，就像刚才大家说的战斗部分经过修改重新制作一样。当初的开发由于规模过大，企划书上都无法预测成本和时间，所以开发期间一直拖拖拉拉没有干劲。那时连我们自己都不知道到底行不行，挖掘和清理化石制作得确实不错，如果战斗部分制作不好努力就白费了，所以大家拿出勇气继续努力。

挖掘、复原、战斗三个游戏部分

自己动手复活的恐龙如果很强大确实会感到很开心呢。

横田弦纪：最初的设计仅仅是清理然后复活，玩起来有些简单，但是如果增加清理的难度的话，很多对不擅长清理化石的玩家就要连连叫苦了。

山上仁志：原本只要清理失败，复原的恐龙就会很弱，或者得到化石却无法使其复活。如果加入成长要素的话，就算复活的恐龙很弱，可以一直着重训练其战斗，让它变强。

伊井俊一：我一直在担心，如果加入了成长要素，那么玩家会不会只使用自己手中的恐龙战斗，而不去挖掘新的化石呢？所以我一直拒绝这个请求，不过当然会加入类如经验值的要素。

横田弦纪：最后还是多亏了你，全新的RPG成长系统才诞生了。

山上仁志：恐龙化石分为4个部分，虽然只要挖到头的部分就可以复活恐龙，但是如果凑齐手、脚、身体三部分，就会更加强大。还有如果头部化石的清理点数非常低，其他部分清理点数高的话，也会得到很强的恐龙。

伊井俊一：化石多一个部分，复活的恐龙就多一种技能，你可以选择只清理一个头部，让恐龙战斗很厉害，也可以复活一只拥有4种技能但是数值并不强大的恐龙，变化非常多样。

山上仁志：开发到最后阶段，我们一直延长制作完成期，上司经常说“山上君，最明智的选择就是不要再进行修改了。这不是已经完成了嘛。”但是我只想把战斗系统做得更平衡一些，现在想起来，当时没有放弃真是太好了。

把“真恐龙”带入了游戏世界

恐龙外形是怎样设计的呢？

渡部直太：本作由我负责恐龙造型的设计，得让玩家一看到恐龙就能想象到出土的当时当地的情况，比如说霸王龙，出土于美国，日本翻译为“暴君龙”，所以我在设计时加入了美式摇滚乐的风格。

伊东爱：我们还刻意去幕张参观了恐龙展，边制作边加入新品种的恐龙。

剑龙的背鳍可以发出攻击，战斗场面真的很夸张啊。

伊井俊一：游戏嘛，战斗当然不能仅仅是用牙咬、脚踢这样简单的要素了，我们加入了水火等属性，让游戏更加有趣多变。

服部晓子：战斗每一回合都像实况转播一样，有解说员在解说。

伊井俊一：当生命减少时解说员就会说“危险！”，还会发出“这时应该○○更好一些吧”这样的提示。不过专注进行游戏的玩家也没有功夫看解说了，偶尔看看上屏可以缓解一下紧张的气氛。



PSP	CAPCOM	2008年3月27日
	ACT	1~4人用/4800日元
怪物猎人 携带版2nd G		记忆容量1824K

山菜爷爷交换物品列表



全地图共通物品

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
打上げタル爆弾	打上げタル爆弾G	——	ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	——	春夜鲤	ネット	——
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液	アメザリの甲壳	打上げタル爆弾G	打上げタル爆弾
祸々しい布	龙秘宝	——	タツジンチケット	朽ちた龙鳞	——
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ	ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弾	——	电击Gチケット	ポリタン爆弾	——
「マ」王チケット	ポリタン爆弾	——	海贼Jチケット	JUMPタル爆弾	——
狩人チケット	ピッケルグレート	——	狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
オオモロコシ	ハチミツ	——	オオシッポガエル	钓りカエル	——
マガジンチケット	打上げタル爆弾G	——	——	——	——

雪山

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
コゲ肉	雪山草	——	コゲ鱼	雪山草	——
投げナイフ	特产キノコキムチ	元气ドリンコ	钓りカエル	解冰剂	セッチャクロアリ
もえないゴミ	雪山草	——	ネムリ草	雪山草	ホットドリンク
冰结晶イチゴ	ドキドキノコ	毒テングタケ	黑真珠	こんがり鱼G	キラビートル
カブレライト矿石	王族カナブン	ドスヘラクレス	红莲石	鬼人笛	回复笛
ノヴァクリスタル	いにしえの秘药	生命の粉尘	冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
小金鱼	セッチャクロアリ	黄金ダンゴ	古代鱼	千里眼の药	增强剂
虫の死骸	雪山草	——	龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
棒状の骨	雪山草	トウガラシ	ネコ毛の红玉	ドス大食いマグロ	大食いマグロ
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス	ドスギアノスの爪	捕获用麻醉药	爆药
ギアノスの尖爪	千里眼の药	解冰剂	ドスイーオスの头	硬化笛	解毒笛
巨大なクチバシ	鬼人药	マンドラゴラ	青怪鸟の鳞	こんがり肉G	こんがり肉
黑狼鸟のたてがみ	マンドラゴラ	——	桃毛兽の牙	マンドラゴラ	サボテンの花

索亮	某日读98期PG吧中的读者来信，突然发现原来高达也有“高手+达人”的意思呀！
读者资料	男，18岁，天津大港区大港一中，300270

桃毛兽の尖爪	硬化药	回复药グレート	金狮子の锐牙	ランゴスタの坚壳	カンタロスの坚壳
银火龙の尻尾	鬼人药グレート	王族カナブン	轰龙の上鳞	硬化药グレート	ホットミート
轰龙の牙	怪力の丸药	怪力の种	黑铠龙の头壳	いにしえの秘药	秘药
黑巻き角	强走药	狂走エキス	キリンの雷尾	ドスヘラクレス	汉方药
砦蟹の坚甲	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽	钢龙の尻尾	荣养剂グレート	荣养剂
钢龙の爪	忍耐の丸药	忍耐の种	炎王龙の甲壳	生命の粉尘	生命の粉
炎王龙の角	活力剂	クーラーミート	龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁	龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁	さびた块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
さびた板状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳	肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート	フルフルベビー	フルベビアイス	——
クックコイン	回复药	药草	ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫	ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク	ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种	ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート	マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク	ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药	リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂	山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药	钢の山菜组引换券	雪狮子の牙	——
银の山菜组引换券	アルビノの中落ち	——	金の山菜组引换券	钢龙の宝玉	——
クロオビチケット	雪山草	雪山草	阳翔原珠	光虫	雷光虫
メランジェ矿石	鬼人药グレート	怪力の丸药	エルトライト矿石	こんがり肉G	狂走エキス
デンセツコインG	いにしえの秘药	——	太古の龙苔	秘药	モンスターの特浓
天の山菜组引换券	轰龙の天鳞	——	クロオビコインG	硬化药グレート	——
ツワモノコインG	生命の粉尘	——	——	——	——

全地图共通物品

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
ツタの叶	特产キノコ	棒状の骨	忍耐の种	カラ骨【小】	なぞの头骨
クモの巢	カラ骨【小】	カラ骨【大】	もえないゴミ	特产キノコ	——
サシミウオ	カラ骨【大】	カラ骨【小】	眠鱼	龙骨【小】	なぞの头骨
ハリマグロ	兽骨	カラ骨【大】	カジキマグロ	黑真珠	鱼龙の牙
コゲ肉	特产キノコ	——	コゲ鱼	特产キノコ	——
虫の死骸	特产キノコ	——	ヤマイモムシ	とがった爪	——
雷光虫	とがった爪	——	キラビートル	ファンゴの毛皮	——
ファンゴの头	カンタロスの羽	——	ランポスの上鳞	上质な毛皮	イーオスの皮
モスの苔皮	ケルビの皮	——	毒怪鸟の头	ブヨブヨした皮	カンタロスの甲壳
盾蟹の小壳	ギアノスの鳞	——	镰蟹の脚	ゴム质の皮	水龙のヒレ
女王虫の尻尾	麻痹袋	——	老山龙の红玉	古龙の血	龙玉
炎妃龙の尻尾	炎妃龙の角	铠龙の甲壳	怪鸟の福耳	怪鸟の重壳	——
龙苔	龙骨【大】	古龙骨	神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨	ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角	リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛	山菜组引换券	强走药	こんがり肉
山菜组引换券G	强走药グレート	こんがり肉G	钢の山菜组引换券	极彩色の毛	——
银の山菜组引换券	雌火龙の逆鳞	——	金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	——
水光原珠	龙骨【中】	ガウシカの毛皮	修罗原珠	龙骨【大】	雷光エキス
デンセツコインG	勇气の证S	金狮子の黑荒毛	イカしたクチバシ	砂龙の紫鳞	砂龙の桃ヒレ
天の山菜组引换券	老山龙の天鳞	——	クロオビコインG	眠鸟の豪刚毛	盾蟹の紫壳
ツワモノコインG	溶岩龙の厚鳞	镰蟹の朱壳	——	——	——

沙漠

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
コゲ肉	热带イチゴ	——	コゲ鱼	热带イチゴ	——
タルの	マカライト矿石	水光原珠	もえないゴミ	热带イチゴ	——

邓海昕	掌机迷送PSP，只要写调查表人手一部！太好了，我可写了，看你们给不给。(库巴：我也写了！有我的就有你的！)
读者资料	男，17岁，天津市大港油田幸福高层，300280，QQ944027495

げどく草	石ころ	圆盘石	サボテンの花	热带イチゴ	冰结晶
マンドラゴラ	大地の结晶	——	冰结晶イチゴ	大地の结晶	マカライト矿石
虫の死骸	热带イチゴ	——	龙骨【小】	冰结晶	铁矿石
龙骨【中】	大地の结晶	——	なぞの头骨	铁矿石	——
ドスゲネポスの头	マカライト矿石	大地の结晶	肉球のスタンプ	水光原珠	——
蛇龙の头	铁矿石	——	奇面族のお宝	水光原珠	マカライト矿石
轰龙の头壳	マカライト矿石	——	黑角龙の尻尾	マカライト矿石	——
炎龙の爪	修罗原珠	红莲石	神龙木	上铠玉	——
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石	マボロシコイン	水光原珠	——
キンピカコイン	修罗原珠	——	钢の山菜引换券	水龙のヒレ	——
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种	山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
天の山菜组引换券	砦蟹の天壳	——	银の山菜组引换券	モノブロスハート	——
金の山菜组引换券	炎龙の宝玉	デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石	——
デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石	クロオビコインG	カブレライト矿石	——
ツワモノコインG	ユニオン矿石	ノヴァクリスタル	——	——	——

沼地

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
コゲ肉	特产キノコ	——	もえないゴミ	特产キノコ	——
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク	特产キノコキムチ	ドキドキノコ	毒テングダケ
圆盘石	ドキドキノコ	解毒药	ドラグライト矿石	ドスヘラクレス	キラビートル
ライトクリスタル	光虫	セッチャクロアリ	冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
虫の死骸	特产キノコ	——	ツチハチノコ	カクサンの实	——
奇面族のお宝	セッチャクロアリ	增强剂	コンガの毛	特产キノコ	——
カンタロスの头	解毒笛	——	炎王龙の尻尾	クーラーミート	活力剂
霞龙の尻尾	鬼人药グレート	ホットミート	灰水晶の原石	回复药	——
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液	神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液	神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
落し物の伞	大食いマグロ	狂走エキス	さびた棒状の块	ランゴスタの羽	——
リオコイン	怪力の丸药	——	フルフルベビー	フルベビアイス	——
クックコイン	回复药	——	ダイミョウコイン	硬化药	——
ガルルガコイン	汉方药	——	レックスコイン	鬼人药	——
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ	クロオビコインG	硬化药グレート	——
キンピカコイン	秘药	——	山菜组引换券	荣养剂	回复药
山菜组引换券G	荣养剂グレート	——	钢の山菜组引换券	ライトクリスタル	——
银の山菜组引换券	铠龙の头壳	——	金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	——
クロオビチケット	特产キノコ	回复笛	デンセツコインG	いにしえの秘药	——
ツワモノコインG	生命の粉尘	回复笛	浮岳龙の体液	モンスターの特浓	皇帝バッタ
天の山菜组引换券	黑铠龙の天壳	——	——	——	——

森丘

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
爆药	カラ骨【小】	カラ骨【大】	もえないゴミ	特产キノコ	——
火药草	なぞの头骨	なぞの骨	毒テングダケ	カラ骨【小】	——
マンドラゴラ	龙骨【小】	なぞの头骨	特产キノコキムチ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
怪力の种	カラ骨【大】	とがった爪	はじけクルミ	特产キノコ	棒状の骨
ハリの实	なぞの骨	棒状の骨	圆盘石	特产キノコ	——
大地の结晶	龙骨【小】	大きな骨	はじけイワシ	なぞの头骨	棒状の骨
ハレツアロワナ	カラ骨【大】	龙骨【小	バクレツアロワナ	とがった爪	棒状の骨
古代鱼	龙骨【大】	雷光エキス	虫の死骸	特产キノコ	——
セッチャクロアリ	とがった爪	ガウシカの毛皮	奇面族のお宝	ファンゴの毛皮	ギアノスの皮
ドスランポスの爪	ゲネポスの皮	——	黑狼鸟の耳	怪鸟の翼膜	怪鸟の耳
黄金の毛	爆炎袋	坚龙骨	镰蟹の爪	黑狼鸟の甲壳	轰龙の鳞
火龙の尻尾	イーオスの鳞	镰蟹の甲壳	苍火龙の上鳞	猛毒袋	黑铠龙の甲壳
岩龙の翼	龙头壳	ドスイーオスの皮	轰龙の尻尾	雪狮子の髭	水龙のヒレ
铠龙の头壳	雌火龙の甲壳	雌火龙の棘	钢龙の角	钢龙の甲壳	钢の龙鳞

邱智申	游戏就快通关了，最终BOSS就是高考，大家一定要Good Ending哦！咱们二周目见！
读者资料	男，17岁，广东省英德市第一中学，513000，QQ158339178

霞龙の皮	上龙骨	古龙骨	霞龙の角	炎龙の翼膜	キリンの皮
龙苔	龙骨【大】	古龙骨	龙木	龙骨【大】	古龙骨
霸龙の尻尾	老山龙の苍甲壳	火龙の延髓	さびた块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた大きな块	ドスギアノスの皮	——	クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙	アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の爪	盾蟹の甲壳	ドドブラコイン	雪狮子の毛	——
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳	レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙	グラビドコイン	龙骨【大】	铠龙の甲壳
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角	ドスガレコイン	砂龙の鳞	——
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ	リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛	山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘	钢の山菜组引换券	上龙骨	——
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	——	金の山菜组引换券	火龙の红玉	——
クロオビチケット	特产キノコ	——	水光原珠	ランポスの鳞	ケルビの角
ランポスの尖爪	火龙の鳞	——	黑狼鸟の厚鳞	ファンゴの厚毛皮	坚牢な鸟龙骨
崩龙の重尾	老山龙の重壳	雌火龙の秘棘	デンセツコインG	勇气の证S	金狮子の黑荒毛
天の山菜组引换券	雌火龙の天鳞	火龙の天鳞	クロオビコインG	眠鸟の豪橙毛	绿毛兽の豪刚毛
ツワモノコインG	溶岩龙の厚鳞	镰蟹の朱壳	——	——	——

旧密林

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
ピュアクリスタル	强走药	狂走エキス	キリンの特上皮	皇帝バッタ	マボロシチョウ
迅龙の尻尾	狂走エキス	——	黑真珠	光虫	——
浮岳龙のヒレ	ランゴスタの斩羽	カンタロスの斩羽	太古の龙木	秘药	モンスターの特浓
山菜组引换券	大タル爆弹	——	山菜组引换券G	大タル爆弹G	山菜组引换券G
银の山菜组引换券	上质なねじれた角	——	钢の山菜组引换券	盾蟹の爪	——
天の山菜组引换券	迅龙の天鳞	——	金の山菜组引换券	铠龙の延髓	——
デンセツコインG	いにしえの秘药	なわばりの大フン	クロオビコインG	硬化药グレート	硬化笛
ツワモノコインG	生命の粉尘	——	——	——	——

旧沼地

交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)	交换物品	获得物品(高机率)	获得物品(低机率)
重龙骨	ドラグライト矿石	修罗原珠	毒怪鸟の石头	カブレライト矿石	——
山菜组引换券	回复笛	——	デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石
山菜组引换券G	鬼人笛	硬化笛	钢の山菜组引换券	镰蟹の铁	——
银の山菜组引换券	毒怪鸟の头	——	金の山菜组引换券	老山龙の红玉	——
天の山菜组引换券	铠龙の天壳	——	クロオビコインG	カブレライト矿石	虹色矿石
ツワモノコインG	ユニオン矿石	——	デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石

农场情报



农场设施扩张条件一览

设施名	必要点数	扩张条件
火田のウネ	——	初期拥有
火田のウネ+1	1000pts	初期出现
火田のウネ+2	1500pts	火田のウネ+1升级后
钓り用栈桥	——	初期拥有
钓り用栈桥+1	2000pts	初期出现
钓り用栈桥+2	4000pts	村★4激突！雪狮子ドドブランゴ通过后
投网マシーン	6000pts	村★7极秘依赖　眠鸟を狩れ！或者集会所★5「迫り来る仙高人」通过后。钓り用栈桥+2扩张后
采掘ポイント	——	初期拥有
采掘ポイント+1	4000pts	村★4激突！雪狮子ドドブランゴ通过后
采掘ポイント+2	6000pts	村★6紧急事态发生！或者集会所☆5「迫り来る仙高人」通过后
采掘ポイント+3	8000pts	村★8极秘依赖　二头の一角龙！或者集会所★7「接近！ラオシャンロン」通过后
采掘ポイント+4	10000pts	集会所G★1ヒプノツク二连击！通过后

赵成刚	一直玩到头发都白了！成了老玩通。（库巴：但愿你想说的不是老顽童……）
读者资料	男，21岁，兰州理工大学西校区522信箱，730050

爆弹采掘	6000pts	村★4激突！雪狮子ドドブランゴ通过后
虫の茂み	——	初期拥有
虫の茂み+1	3000pts	村★2肉食兽のリーダー通过后
虫の茂み+2	5000pts	村★6紧急事态发生！或者集会所☆5「迫り来る仙高人」通过后
虫の茂み+3	7000pts	村★8极秘依赖　二头の一角龙！通过后或者集会所★7「接近！ラオシャンロン」通过后
虫の茂み+4	9000pts	集会所G★1ヒプノツク二连击！通过后
虫の木	6000pts	村★5绝对强者通过后
试作型ハチの巣箱	1000pts	村★4激突！雪狮子ドドブランゴ通过后
正式型ハチの巣箱	3000pts	试作型ハチの巣箱增加后
改良型ハチの巣箱	5000pts	正式型ハチの巣箱增加后
キノコの木	1000pts	初期出现
高级キノコの木	2500pts	キノコの木增加后
最高级キノコの木	4000pts	高级キノコの木增加后
ポポ	——	初期拥有
トレニャーの船	500pts	村★3雪山に潜む影通过后、下载特典
洞窟の大剑	——	村★5绝对强者通过后

农作物种植列表

赤/绿/黄の种种植的时候	各种作物(土LV1→1～3个、土LV2→4～6个、土LV3→7～9个)+附加作物1～3个
其他种子种植的时候	种植的作物(土LV1→1～3个、土LV2→4～6个、土LV3→7～9个)+附加作物1～3个
可以种植的作物	赤の种、绿の种、黄の种、怪力の种、忍耐の种、カラの实、ハリの实、ペイントの实、药草、げどく草、ネムリ草、トウガラシ
赤の种作物	赤の种、药草、ペイントの实、カクサンの实、火药草、サボテンの花、トウガラシ、マタタビ、ドスビスカス
绿の种作物	绿の种、ツタの叶、ネンチヤク草、はじけクルミ、落阳草、龙杀しの实、ドスビスカス
黄の种作物	黄の种、落阳草、药草、げどく草、マタタビ、ツタの叶、ネンチヤク草、はじけクルミ、ハリの实、怪力の种、オオモロコシ、ドスビスカス、龙杀しの实、钓りカエル

农场虫点/虫树素材表

虫の茂み	下位素材	クモの巢、钓りバッタ、钓りミミズ、钓りホタル、虫の死骸、カクバッタ、にが虫、光虫、セッチヤクロアリ、ヤマイモムシ
虫の茂み+1	下位素材	钓りミミズ、不死虫、にが虫、光虫、雷光虫、セッチヤクロアリ、キラビートル、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽
虫の茂み+2	下位素材	钓りフィーバエ、不死虫、光虫、雷光虫、王族カナブン、キラビートル、ドスヘラクレス、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳
虫の茂み+3	上位素材	クモの巢、钓りフィーバエ、不死虫、にが虫、光虫、王族カナブン、ドスヘラクレス、マレコガネ、虹色コガネ、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽
虫の茂み+4	G级素材	クモの巢、光虫、不死虫、王族カナブン、マレコガネ、皇帝バッタ、マボロシチヨウ、ランゴスタの坚壳、カンタロスの坚壳、ランゴスタの斩羽、カンタロスの斩羽
しろねこハンマー	白猫锤	不死虫、にが虫、光虫、セッチヤクロアリ、王族カナブン、皇帝バッタ、キラビートル、ドスヘラクレス、マレコガネ、ランゴスタの羽、ランゴスタの薄羽
くろねこハンマー	黑猫锤	忍耐の种、カクバッタ、にが虫、キラビートル、不死虫、雷光虫、王族カナブン、ドスヘラクレス、セッチヤクロアリ、虹色コガネ、マレコガネ、皇帝バッタ、オオツノハゲハ、オオナナホシ、カンタロスの羽、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽、ランゴスタの斩羽、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、ランゴスタの坚壳、マボロシチョウ
きんねこハンマー	金猫锤	怪力の种、カクバッタ、王族カナブン、虹色コガネ、マレコガネ、皇帝バッタ、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、ランゴスタの坚壳、カンタロスの坚壳

蘑菇木素材表

キノコの木	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ
高级キノコの木	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、ニトロダケ、ドキドキノコ
最高级キノコの木	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、ニトロダケ、ドキドキノコ、マンドラゴラ、混沌茸

伦达权	真可怜啊！老师收口左我部小P不俾我呀！（库巴：下次请用普通话，唔该晒！）
读者资料	男，19岁，广东省佛山市顺德区陈村镇锦龙花园，528313，QQ411444667

采矿点素材表

采掘ポイント	下位素材	砥石、石ころ、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、铠石、铠玉、水光原珠
采掘ポイント+1	下位素材	圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、ライトクリスタル、冰结晶、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠
采掘ポイント+2	下位素材	大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、ライトクリスタル、虹色矿石、上铠玉、坚铠玉、阳翔原珠、修罗原珠
采掘ポイント+3	上位素材	マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、ユニオン矿石、ノヴァクリスタル、虹色矿石、坚铠玉、修罗原珠、琉璃原珠
采掘ポイント+4	G级素材	カブレライト矿石、エルトライト矿石、ユニオン矿石、メランジェ矿石、ノヴァクリスタル、ピュアクリスタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、琉璃原珠

钓鱼栈桥素材表

钓り用栈桥	キレアジ、サシミウオ、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼、春夜鲤
钓り用栈桥+1	眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤
钓り用栈桥+2	カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤
投网マシーン	キレアジ、サシミウオ、眠鱼、ハリマグロ、ハジケイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤、古代鱼、水龙の鳞、翠水龙の鳞、カジキマグロ、オオシッポガエル

寻宝猫船获得素材表



雪山

200pts	ペイントボール、捕获用麻醉药、生肉、空きビン、ハチミツ、铠玉、光虫、鸣き袋、龙骨【小】、ガウシカの角、棒状の骨、なぞの头骨
300pts	ペイントボール、生肉、トラップツール、カラ骨【小】、ハチミツ、ネット、铠玉、マカライト矿石、光虫、ファンゴの毛皮、鸣き袋、アルビノエキス、ギアノスの鳞、大きな骨、龙骨【小】、兽骨、龙苔、凉风珠
500pts	角笛、トラップツール、ネット、カラ骨【小】、铠玉、小金鱼、光虫、ギアノスの鳞、ブランゴの毛、アルビノエキス、电气袋、大きな骨、力投珠
1000pts	角笛、トラップツール、ドラグライト矿石、铠石、铠玉、上铠玉、王族カナブン、ドスヘラクレス、龙玉、雷光エキス、电击袋、坚牢な骨、ギアノスの上鳞、ブランゴの刚毛、神龙苔、龙苔、修罗原珠、冰结晶
1500pts	铠石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、マレコガネ、皇帝バッタ、雷电袋、坚牢な鸟龙骨、龙玉、大龙玉、ファンゴの厚毛皮、上质な毛皮、ギアノスの上鳞、ブランゴの刚毛、锐利な爪、神龙苔、冰河珠、冷风珠、耐震珠、抗雪珠、达人珠、早复珠

密林

200pts	ハチミツ、捕获用麻醉药、ニトロダケ、特产キノコキムチ、モンスターの体液、ランポスの牙、カラの实、なぞの骨、ランポスの鳞、カンタロスの羽、コンガの毛、盾蟹の小壳、火龙の体液、耐菌珠
300pts	生肉、カラ骨【小】、モンスターのフン、モンスターの体液、カラの实、黑真珠、铠玉、大地の结晶、鸣き袋、カンタロスの羽、コンガの毛、火龙の体液、龙木、耐菌珠、天盾珠
500pts	生肉、モンスターのフン、飞龙のフン、カラ骨【小】、铠玉、上铠玉、黑真珠、大食いマグロ、鸣き袋、火炎袋、エビの小壳、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、ケルビの角、怪鸟の鳞、火龙の体液、龙木、天盾珠、千里珠、力投珠
1000pts	モンスターの浓汁、カブレライト矿石、铠玉、上铠玉、大食いマグロ、ドス大食いマグロ、坚龙骨、カンタロスの坚壳、カンタロスの薄羽、ランポスの上鳞、コンガの刚毛、爆炎袋、龙木、神龙木、エビの大壳、雷光珠
1500pts	モンスターの浓汁、モンスターの特浓、极上黑真珠、ユニオン矿石、エルトライト矿石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、マボロシチョウ、坚龙骨、业炎袋、锐利な爪、坚牢な鸟龙骨、大龙玉、エビの巨大壳、神龙木、雷鸣珠、抗菌珠、点射珠、食汉珠

沙漠

200pts	ゲネポスの麻痹牙、マンドラゴラ、大タル、トラップツール、大食いマグロ、キラビートル、火龙の体液、盾蟹の小壳

黄冠佑	希望大家不要贪新忘旧，多点介绍PSP1000的周边。(库巴：基本上很少有老P专用的周边了,都是新老P都能用的。)
读者资料	男，12岁，广东省广州市番禺区南村镇雅居乐上善若水，510000，QQ634628277

300pts	爆药、铠玉、火龙の体液、盾蟹の小壳、祸々しい布
500pts	大タル、铠玉、龙骨【大】、鱼龙の牙、ランゴスタの羽
1000pts	上铠玉、ドス大食いマグロ、虹色コガネ、坚龙骨、ランゴスタの坚壳、ランゴスタの薄羽、ゲネポスの上鳞、砂龙の上鳞、エビの大壳、达人のドクロ、祸々しい布、龙苔、神龙苔、修罗原珠
1500pts	极上黑真珠、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝バッタ、雷光ゼリー、锐利な爪、坚牢な鸟龙骨、エビの巨大壳、鱼龙の重牙、大龙玉、神龙苔、秘术珠、暖风珠、回避珠

沼地

200pts	大タル、空きビン、ニトロダケ、生肉、マタタビ
300pts	生肉、龙の爪、ライトクリスタル、铠玉、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、カンタロスの头、祸々しい布、龙苔
500pts	モンスターの体液、タルの盖、爆药、ライトクリスタル、铠玉、上铠玉、上龙骨、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、カンタロスの头、睡眠袋、イーオスの毒牙、龙の爪、狂走エキス、落し物の伞、龙苔、防盗珠、耐毒珠
1000pts	モンスターの体液、モンスターの浓汁、ライトクリスタル、上铠玉、ドス大食いマグロ、古代鱼、王族カナブン、上龙骨、坚龙骨、坚牢な骨、雷光エキス、猛毒袋、カンタロスの坚壳、カンタロスの薄羽、イーオスの上鳞、コンガの刚毛、龙苔、神龙苔、祸々しい布、铳器珠
1500pts	モンスターの特浓、ユニオン矿石、ノヴァクリスタル、ピュアクリスタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝バッタ、雷光ゼリー、剧烈毒袋、坚牢な骨、坚牢な鸟龙骨、大龙玉、イーオスの上鳞、锐利な爪、ランゴスタの斩羽、カンタロスの斩羽、カンタロスの坚壳、抗毒珠、抗眠珠、持续珠

森丘

200pts	ハチミツ、特产キノコキムチ、生肉、モンスターのフン、ランポスの牙
300pts	狂走エキス、生肉、ニトロダケ、龙の爪、ライトクリスタル、イーオスの毒牙、龙木
500pts	飞龙のフン、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、龙骨【大】、上龙骨、火龙の体液、火炎袋、龙の爪、奇面族のお宝、龙木、祸々しい布、肉球のスタンプ、千里珠
1000pts	坚铠玉、神龙木、ドス大食いマグロ、铠石、雷光エキス、琉璃原珠、古代鱼、达人のドクロ、爆炎袋、ランポスの上鳞、流水珠、龙玉
1500pts	王铠玉、真铠玉、マボロシチョウ、マレコガネ、皇帝バッタ、业炎袋、大龙玉、坚牢な鸟龙骨、雷光ゼリー、ランゴスタの薄羽、ランポスの上鳞、ファンゴの厚毛皮、神龙木、抗绝珠、琉璃原珠

火山

200pts	イーオスの鳞、石ころ、镰蟹の小壳、大地の结晶、铁矿石、とがつた爪、ドラグライト矿石、冰结晶イチゴ、ブーメラン、マンドラゴラ、铠玉、ランゴスタの羽、イーオスの毒牙、圆盘石、カラの实、蛇龙の皮、砥石、ドスヘラクレス、虹色コガネ、ファンゴの毛皮、マカライト矿石、阳翔原珠、ランゴスタの甲壳、龙骨【中】
300pts	红莲石、修罗原珠、龙苔、缟模样の皮、祸々しい布、龙木
500pts	祝珠、睡眠袋、肉球のスタンプ、上铠玉、毒袋
1000pts	神龙苔、龙玉、琉璃原珠、カブレライト矿石、狱炎石
1500pts	狱炎石、メランジエ矿石、蛇龙の特上皮、大龙玉、ファンゴの厚毛皮、锐利な爪、エルトライト矿石、坚牢な鸟龙骨、破龙珠、重铠玉、真铠玉、石壁珠

树海

200pts	カラの实、ツタの叶、カラ骨【小】、カラ骨【大】、トラップツール、铠玉、クモの巢、ランポスの牙、ゲネポスの麻痹牙、イーオスの毒牙
300pts	マンドラゴラ、モンスターのフン、素材玉、特产キノコキムチ、铠玉、光虫、ランポスの鳞、ゲネポスの鳞、イーオスの鳞、とがつた爪、水光原珠
500pts	マンドラゴラ、ペイントボール、飞龙のフン、モンスターの体液、铠玉、上铠玉、光虫、キラビートル、睡眠袋、火炎袋、坚龙骨、奇面族のお宝、奇面王の遗产、龙木、祸々しい布、千里珠、修罗原珠
1000pts	モンスターの浓汁、上铠玉、坚铠玉、王族カナブン、ゲネポスの上鳞、イーオスの上鳞、雷光エキス、奇面族のお宝、奇面王の遗产、神龙木、祸々しい布、琉璃原珠
1500pts	坚铠玉、重铠玉、王铠玉、マレコガネ、皇帝バッタ、大龙玉、坚牢な鸟龙骨、锐利な爪、雷光ゼリー、业炎袋、奇面族の秘宝、神龙木、早填珠、地图珠、爆走珠、绝食珠、友爱珠

全称号获得条件一览（上）

称号名	获得方式
初心者	最初开始拥有

称号名	获得方式
经验者	最初开始拥有

苏宪刚 哇！哦买小P这么久了，居然没有人和哦一起玩，希望大家多多和哦交流。
读者资料 男，19岁，黑龙江省北安市北安一中，164000

称号名	获得方式
熟练者(自称)	最初开始拥有
名も无き	最初开始拥有
かけだし	最初开始拥有
お手伝いさん	最初开始拥有
勇者样	最初开始拥有
ハンター	最初开始拥有
一年生	最初开始拥有
新人	最初开始拥有
期待	最初开始拥有
猎团	最初开始拥有
旦那样	最初开始拥有
お娘样	最初开始拥有
募集	最初开始拥有
ポッケ	村长任务★1的任务全通过
仲间	村长任务★2的任务全通过
护手	村长任务★3的任务全通过
狩人	村长任务★4的任务全通过
一流	村长任务★5的任务全通过
マスター	村长任务★6的任务全通过
名人	村★7的任务全通过
憧れ	村★8的任务全通过
究极	村★9的任务全通过
ギルド	集会所の★1的任务全通过
ナイト	集会所の★2的任务全通过
シルバー	集会所の★3的任务全通过
切り札	集会所の★4的任务全通过
エース	集会所の★5的任务全通过
ゴールド	集会所の★6的任务全通过
最终兵器	集会所の★7的任务全通过
极み	集会所の★8的任务全通过
スター	集会所のG★1的任务全通过
ラスト	集会所のG★2的任务全通过
至高	集会所のG★3的任务全通过
オール	村和集会所的任务全通过
ランポス	20只蓝速龙王狩猎
ギアノス	20只白速龙王狩猎
ゲネポス	20只黄速龙王狩猎
イーオス	20只红速龙王狩猎
ファンゴ	20只野猪王狩猎
クック	20只大怪鸟狩猎
ゲリョス	20只毒怪鸟狩猎
ガレオス	20只沙龙王狩猎
レイア	20只雌火龙狩猎
フルフル	20只电龙狩猎
ガノス	20只水龙狩猎
ヴォルガノス	20只熔岩龙狩猎
モノブロス	20只一角龙狩猎
ディアブロス	20只角龙狩猎
バサルモス	20只岩龙狩猎
グラビモス	20只铠龙狩猎
レウス	20只雄火龙狩猎
キリン	20只麒麟讨伐
ガルルガ	20只黑狼鸟狩猎
ザザミ	20只盾蟹狩猎

称号名	获得方式
ギザミ	20只镰蟹狩猎
ブランゴ	20只雪狮子狩猎
コンガ	20只桃毛兽狩猎
ラージャン	20只金狮子狩猎
レックス	20只轰龙狩猎
チャチャブー	20只奇面王狩猎
ランゴ	20只女王虫狩猎
ナルガクルガ	20只迅龙狩猎
ヒプノック	20只眠鸟狩猎
クシャル	10只钢龙讨伐
オオナズチ	10只霞龙讨伐
テオ	10只炎王龙讨伐
ナナ	10只炎妃龙讨伐
ガオレン	10只砦蟹讨伐
ラオ	10只老山龙讨伐
アカムトルム	10只霸龙讨伐
ミラ	10只黑龙讨伐
バルカン	10只红黑龙讨伐
ルーツ	10只祖龙讨伐
ヤマツカミ	10只浮岳龙讨伐
ウカムルバス	10只崩龙讨伐
青	30只蓝速龙王狩猎
白	30只白速龙王狩猎
绿	30只黄速龙王狩猎
红	30只红速龙王狩猎
兽	30只野猪王狩猎
赤	30只大怪鸟狩猎
狂乱	30只毒怪鸟狩猎
樱花	30只雌火龙狩猎
稻妻	30只电龙狩猎
白银	30只一角龙狩猎
漆黑	30只角龙狩猎
影	30只岩龙狩猎
灼热	30只铠龙狩猎
黄	30只沙龙王狩猎
翡翠	30只水龙狩猎
苍空	30只雄火龙狩猎
疾风	30只麒麟讨伐
黑	30只黑狼鸟狩猎
无双	30只盾蟹狩猎
天地	30只镰蟹狩猎
狮子	30只雪狮子狩猎
笑い	30只桃毛兽狩猎
怒り	30只金狮子狩猎
破坏	30只轰龙狩猎
奇妙	30只奇面王狩猎
蜂	30只女王虫狩猎
夜	30只迅龙狩猎
眠り	30只眠鸟狩猎
琥珀	30只熔岩龙狩猎
吹雪	15只钢龙讨伐
静寂	15只霞龙讨伐
阳炎	15只炎王龙讨伐
业火	15只炎妃龙讨伐

黎国鹏	买口左好多期PG，发觉已经离晤开亻巨嗲。（库巴：最近粤语边角栏有增长趋势，可怜小编们懂得不多……）
读者资料	男，17岁，广东省湛江市赤坎区湛江一中，524038，QQ383876343

灵光守护者

职业研究

SOMA BRINGER

～ソーマブリンガー～



NDS	Nintendo	2008年2月28日
	ACT	1人~3人/5040日元
灵光守护者		1024Mb

忍者职业研究补遗

职业概述

忍者是灵光守护者里操作难度和培养复杂程度最高的职业没有之一。但与之对应的，若能把忍者用好，其伤害输出将会让其他职业望尘莫及。忍者最大的特点是拥有连续技系统，以combo 1招式起手，若能成功连锁，便能够成倍增幅伤害并诱发效果，一套完整的连续技下来，伤害力将达到非常惊人的高度。不过有利必有弊，火力强大的反面是脆弱的装甲和复杂的操作，若是使用不当，忍者的生存能力会非常贫弱，甚至在弓手以下。忍者的大部分武器装备都比较杰出，有很多不错的红装，此外，忍者还有一个明显的优势，就是除了棍忍之外都能够装备两把武器，两把红装备的效果可是非常明显的哦。除此之外，忍者的装备还是要以两速为核心，非器用的忍者还要适当考虑耐性和体力。

能力分配

忍者的能力分配比较多元化，但总体来说大致分为爆发力型和敏捷型两种。前者以加耐力为主，部分点体力，保持体力在不会被马上打飞的限度，然后凭借无坚不摧的COMBO来迅速将敌人打到BREAK；后者的加点则是以器用为主，以体力为辅，凭借高敏捷与敌人周旋，靠高回避和格挡避免伤害并积蓄威力，然后用combo来弥补伤害的不足，这可以说是高手向的配法。

技能搭配

忍者最大的特征就是COMBO攻击，而combo1的性能直接决定了整个combo的功效，所以诸位要想好搭配。此外就是COMBO的节奏不容易把握，如果中途断掉的话就没有附加效果了，所以打的时候要注意，不要猛按按早了。若是发现自己的COMBO没有生效或者自己有被BREAK的危险，可以当机立断地中断COMBO进行回避或回复。由于COMBO的加成，BREAK对于忍者来说变得并不困难，所以忍者在搭配COMBO的时候可以有意挑选一些break效果显著（比如吹飞大，叩地大）的招数来做终结技。

格斗流忍者：格斗拥有属性combo和强袭combo两种起手技，一般来讲以强袭combo比较常用，但其实属性combo附加的属性伤害相当强悍，对付某些有明显属性弱点的敌人效果甚至还超过强袭combo——比如用龙爪（ドラゴンブロウ）作终结技的话，攻击会有强烈的火属性，对冰龙和英灵的伤害高于强袭combo。第二段跟随技也只有三个选择，其中以break时打上小的エアファング为多用，其实エアファング用的时候会跨出一步，有时候反而不方便走位，换成两次攻击的ツインナックル也不是不可以——不过伤害毕竟有差距。第三段COMBO则比较多样性，仅就伤害来讲ドラゴンブロウ最高，不过它的效果是break吹飞大，追打有一些不便，所以还是推荐用效果为打上大的ホークアッパー。格

陈健	《疯模阵》挂了吗？狸猫还没挂吧，动漫坛还打算复出吗？
读者资料	男，18岁，广东省湛江市赤坎区新江三横巷迎宾馆宿舍3栋401，524000

斗的伤害稳定而高，值得信赖。

双刀流忍者：双刀流忍者可以说最为机动灵活，加上武器性能突出，许多人爱用。双刀的combo有元素combo和致命combo两种，一般都是用爆发力极强的致命combo。第二击大家基本上也都会选用具有激痛效果的レフトスライド，这个技能能同时兼顾走位和攻击，更可以附加宝贵的激痛效果，十分值得推荐。不过，多人战斗时激痛有时候会盖掉BOSS中的衰弱、迟缓等状态，这时候换成具有打上效果的スティング也是很好的选择。双刀的第三击break效果都不如格斗，但多次攻击的性能非常突出，尤其是ヘルゲート四次攻击，配合前面附加的激痛效果，伤害惊人。双刀总体来说输出不如格斗稳定，但致死combo的冲击、レフトスライド的激痛和高会心使得双刀不时爆发出强大的威力。为了增加技能和状态的发动概率，建议尽量提高技能级别。

棍术忍者：棍术相对来说比较特别，它虽然也有属性COMBO，但基本上都是以恶魔combo来展开攻势，比起强攻，棍术更倾向于削弱并剥夺敌人的能力。Combo£的招数威力最高的是二段车轮打ち，不过它有break时没特效的缺点，好在棍术忍者的输出往往并不会在第二击就break敌人，所以也不是说不过去。第三击好招数非常多，其中三连殴打附加的衰弱非常强大，三连本身的性能也很好。此外のぼり龙也是非常强悍的技能，BREAK砸地大已经是很大的亮点，更有可能导致石化，攻击石化敌人甚至能再接combo，缺点就是单发伤害略低，出招稍慢。

以防御为主的忍者并不多见，但如果是器用忍者的话，掌握格挡便比较重要了。此外，在初期和武器威力不足的情况下(比如器用忍者或者对强力BOSS)，那么采用涂毒武器也是个好选择。用毒的另一个优点是可以放心装备附加暗攻击的红装。配合遁形，伤害也未必会非常低。

注意事项

忍者的大部分武器装备性能都比较杰出，不过如果全身都装备专用红装的话，会有两个小问题。一是武器的暗属性和暗攻击会不时导致毒状态，毒状态往往会盖掉更加有益的削弱效果；二是全套红装在吸收和耐性方面有若干缺陷，建议还是在装备上采用红绿搭配的方法，适当照顾吸收和属性耐性。无论是哪种加点方法，忍者的脆弱都是无法改善的问题，装备珠子也难免被break的命运，所以最好带上战士来吼血，打厉害敌人时则要准备好时の砂和斗魂饮料、耐性瓶。

啊，差点忘了，关于忍者是有个BUG的，大家尽量都用女性角色练忍者吧。这个BUG是这样的，由女性使用二刀技能和格斗技能的时候，一部分本来应该参照单手攻击力的技巧实质上参照了两手的攻击力，这些技巧包括ツインナックル、ドラゴンブロウ、タイガーラッシュ和ツインエッジ、ブレードダンス，其中ドラゴンブロウ和ブレードダンス都是相当实用的技能，是否应当考虑使用呢?

特殊装备掉落表

——盾——

名称	等级	性能	出现难度
オーガディスク	1	攻击力11 防御力9 格挡率6% 追加防御力+2 体力+6 最大SP+40	普通
ストームウィング	2	攻击力13 防御力11 格挡率9% 追加防御力+2 腕力+6 风攻击12	普通
セインヒーター	2	攻击力15 防御力14 格挡率12% 追加防御力+3 最大HP强化+10%全耐性+10%	普通
フェゼルボルト	3	攻击力18 防御力15 格挡率18% 土攻击6 土耐性+15% 攻击速度+10%	普通
ソウルイーター	3	攻击力21 防御力19 格挡率24% 追加防御力+3 魔力+6 SP吸收1%	普通
アバロナ	4	攻击力29 防御力29 格挡率16% 全特技+1 魔力+6 全耐性+10%	专家
ヴァルカノフ	4	攻击力32 防御力37 格挡率19% 防御力强化+5% 火攻击36 火耐性+20%	专家
シャウトオハン	4	攻击力29 防御力21 格挡率32% 攻击力强化+20% 光攻击24 光耐性+15%	普通、专家
フロストキープ	4	攻击力39 防御力39 格挡率28% 最大SP强化+10% 水攻击18 水耐性+20%	专家
グアルト・ナヒダ	4	攻击力48 防御力50 格挡率32% 全特技+1 攻击速度+20% SP吸收1%	专家
ヘブンアース	4	攻击力74 防御力78 格挡率22% 最大SP强化+10% 光耐性+25% 暗耐性+25%	大师
イージス	4	攻击力131 防御力108 格挡率32% 追加攻击力30 最大HP强化+10% 全耐性+15%	大师
ロイヤル・アーチ	4	攻击力56 防御力55 格挡率32% 圣骑士特技+1 追加防御力+4 全耐性+20% 圣骑士专用	大师
フルギャスタワー	4	攻击力143 防御力111 格挡率36% 圣骑士特技+2 攻击力强化+45% 光攻击40 圣骑士专用	大师

—— 头 ——

名称	等级	性能	出现难度
グロスターバン	1	防御力7 追加防御力+2 最大HP+80 最大SP+40 财宝发现+15%	普通
メイジシャプロン	2	防御力8 全特技+1 追加防御力+2 魔力+4 最大SP+40	普通
ソンブレロ	3	防御力11 追加防御力+1 敏捷+6 风耐性+15% 移动速度+10%	普通
ダスクヴェイル	3	防御力14 追加防御力+2 腕力+6 暗攻击10 攻击速度+10%	普通
バルビューダ	4	防御力18 追加防御力+3 腕力+6 体力+4 HP吸收3%	普通
エーギスヒャルム	4	防御力22 追加防御力+3 腕力+4 魔力+6 最大SP强化+10%	普通
ダビテロール	4	防御力26 全特技+1 追加防御力+3 最大HP强化+10% 最大SP强化+10% 移动速度+10%	专家
ニケ・トリコルヌ	4	防御力35 追加防御力+3 水攻击18 水耐性+15% 攻击速度+20% 财宝发现+20%	专家
グリフタンブル	4	防御力43 追加防御力+3 防御力强化+5% 腕力+6 体力+6 全耐性+10%	专家
ナローズミトラ	4	防御力53 全特技+2 魔力+8 最大SP强化+20% 水耐性+15% 土耐性+20%	大师
サロ・バイコルヌ	4	防御力75 追加防御力+4 敏捷+10 攻击速度+20% 移动速度+20% HP吸收5%	大师
エインヘルヤル	4	防御力85 追加防御力+5 风攻击60 风耐性+25% HP吸收5% SP吸收2%	大师
ロズ・ハシーシュ	4	防御力39 忍者特技+1 追加防御力+4 暗攻击30 暗耐性+20% 攻击速度+30% 忍者专用	专家
ゲーシャボラス	4	防御力89 忍者特技+2 腕力+10 暗攻击50 攻击速度+40% HP吸收5% 忍者专用	大师

—— 身 ——

名称	等级	性能	出现难度
ジュストコール	1	防御力11 追加防御力+2 体力+4 火耐性+15% 土耐性+15%	普通
レッドチェスト	2	防御力14 追加防御力+3 魔力+6 最大HP+80 最大SP+40	普通
ゴールドホイール	2	防御力19 追加防御力+3 光耐性+10% 入手金UP+80% 财宝发现+20% 魔法师之外	普通
ホーバーク	3	防御力25 追加防御力+3 腕力+6 敏捷+6 攻击速度+20% 魔法师之外	普通
アヴェンジャー	3	防御力30 追加防御力+2 腕力+6 暗攻击30 暗耐性+15% 魔法师之外	普通
セシギア・ロズ	4	防御力43 追加防御力+3 防御力强化+10% 最大HP+120 全耐性+10% 掉落怪：战・骑・暗	普通
ロランチュニック	4	防御力40 全特技+1 魔力+8 最大SP+80 全耐性+10% 移动速度+20%	专家
セロンジャーキン	4	防御力68 防御力强化+20% 最大HP+160 攻击速度+20% 移动速度+20% HP吸收3% 魔法师之外	专家
マクシミリアン	4	防御力98 追加防御力+4 防御力强化+20% 体力+6 光耐性+20% 暗耐性+20% 掉落怪:战・骑・暗	专家
オラクルズアルバ	4	防御力89 全特技+2 魔力+10 最大SP强化+20% 全耐性+15%攻击速度+20%	大师
コールシーカー	4	防御力153 全特技+1 防御力强化+25% 暗攻击50 暗耐性+25% 攻击速度+30% 魔法师之外	大师
アルヌワ・ブラン	4	防御力206 全特技+1 防御力强化+25% 光攻击40 光耐性+25% SP吸收2% 掉落怪：战・骑・暗	大师
ギガントマキア	4	防御力114 战士特技+1 防御力强化+25% 腕力+8 体力+10 最大HP强化+30% 战士专用	专家
バルジアコス	4	防御力214 战士特技+2 防御力强化+30% 腕力+10 攻击速度+30% HP吸收5% 战士专用	大师
ハギズクローク	4	防御力47 魔法师特技+1 魔力+8 最大SP+100 最大SP强化+30% 移动速度+30% 魔法师专用	专家
セジェスクローク	4	防御力98 魔法师特技+2 魔力+10 最大SP强化+30% 全耐性+20%攻击速度+30% 魔法师专用	大师

—— 指轮 ——

名称	等级	性能	出现难度
アイスアイズ	2	体力+2 水攻击6 水耐性+5% 财宝发现+15%	普通
スノウアイズ	4	体力+4 水攻击18 水耐性+10% 财宝发现+20%	专家
フロストアイズ	4	体力+6 水攻击30 水耐性+15% 财宝发现+25%	大师
勇者の指轮	3	全特技+1 最大HP强化+10% 最大SP强化+10% 全耐性+5%	普通
ドラゴンクライ	4	全特技+1 最大HP强化+20% 最大SP强化+20% 全耐性+10%	专家
ベダド・エタム	4	全特技+1 最大HP强化+30% 最大SP强化+30% 全耐性+15%	大师
パデアの石	1	全特技+1 土攻击6 最大HP+40 最大SP+20	普通
アステユタイル	1	腕力+4 最大HP+80 火耐性+15% 入手金UP+50%	普通
グオルザハス	2	腕力+6 敏捷+6 风攻击12 移动速度+10%	普通
ギグスの指轮	4	体力+6 最大HP+120 最大HP强化+20% HP吸收3% 攻击速度+20%	专家、大师
バシレイア	4	魔力+6 最大SP+60 最大SP强化+20% 全耐性+10% 移动速度+20%	专家、大师
アビス	4	全特技+1 腕力+8 暗攻击80 暗耐性+20% HP吸收5%	大师
神に挑む者	4	全特技+4 最大HP强化+30% 最大SP强化+30% 攻击速度+30% 财宝发现+30%	大师

张迪克	你们编辑部有洗手间吗？男女通用？（？：你，你怎么会有这么可怕的念头……）
读者资料	男，22岁，济南市英雄东路146号2-2-202，250002

—— 足 ——

名称	等级	性能	出现难度
ブリーズサンダル	1	防御力6 追加防御力+2 魔力+4 最大HP+40 土耐性+15%	普通
ファルコンフット	2	防御力9 腕力+4 敏捷+4 最大HP+80 移动速度+20% 魔法师之外	普通
カーリースタンプ	3	防御力16 追加防御力+3 体力+4 火攻击12 攻击速度+10% 掉落怪：战·骑·暗	普通
ケルピートレック	4	防御力15 魔力+6 最大SP+60 水耐性+20% 移动速度+20% 追加EXP+20%	专家
スカイウォーカー	4	防御力23 追加防御力+3 腕力+8 敏捷+8 全耐性+15% 移动速度+20% 魔法师之外	专家
ナイトソルレット	4	防御力37 追加防御力+3 防御力强化+15% 腕力+10 体力+8 最大HP+200 掉落怪：战·骑·暗	专家
サンドリヨン	4	防御力36 魔力+8 最大SP+100 最大SP强化+10% 全耐性+15% 财宝发现+25%	大师
マレンゴ	4	防御力45 腕力+8 敏捷+8 体力+10 最大HP+200 移动速度+30% 魔法师之外	大师
ブケファロス	4	防御力86 追加防御力+3 防御力强化+30% 腕力+6 HP吸收+7% 移动速度+20% 掉落怪：战·骑·暗	大师
スレイプニル	4	防御力30 弓箭手特技+1 敏捷+8 风攻击36 风耐性+15% 移动速度+30% 弓箭手专用	专家
バルバロス	4	防御力51 弓箭手特技+2 敏捷+10 魔力+8 攻击速度+30% 移动速度+30% 弓箭手专用	大师

—— 项链 ——

名称	等级	性能	出现难度
ルーキーミング	1	腕力+2 火攻击12 火耐性+10% 最大HP+40	普通
スターミング	4	腕力+4 风攻击36 风耐性+15% 移动速度+20%	专家
ヒーローミング	4	腕力+6 光攻击40 全耐性+10% 最大SP强化+20%	大师
デュエルリーチ	3	体力+2 最大SP+40 HP吸收3% SP吸收1%	普通
ツインコブラ	4	体力+4 最大SP+60 HP吸收5% SP吸收1%	专家
ドラクロワシール	4	体力+6 最大SP+100 HP吸收7% SP吸收1%	大师
旅の守り手	1	体力+4 最大HP+80 入手金UP+30% 追加EXP+20%	普通
タリスマン・ルナ	3	腕力+6 魔力+6 体力+6 敏捷+6	普通
パスキエ	4	全特技+1 敏捷+6 风耐性+15% 攻击速度+30% 移动速度+20%	专家、大师
ゼベ・ア・ブダ	4	火耐性+20% 水耐性+20% 风耐性+20% 土耐性+20% 全耐性+15%	专家、大师
ディアサーク	4	全特技+3 光攻击64 全耐性+20% SP吸收3% 财宝发现+20%	大师

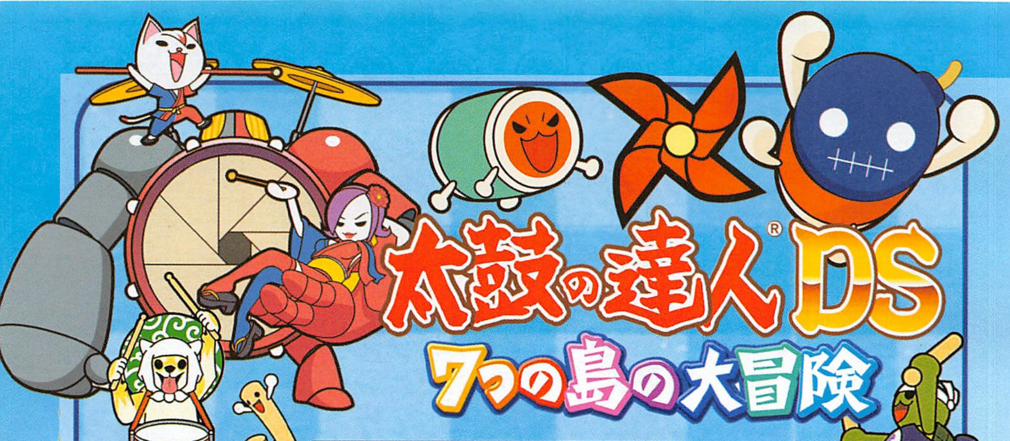
—— 腕 ——

名称	等级	性能	出现难度
レディラック	1	防御力6 追加防御力+2 最大HP+40 入手金UP+30% 财宝发现+20%	普通
ドラゴンストーム	2	防御力10 追加防御力+3 体力+4 最大SP+40 火攻击12 魔法师之外	普通
デュエルチャンプ	3	防御力17 追加防御力+3 防御力强化+5% 最大HP+80 攻击速度+20% 掉落怪：战·骑·暗	普通
ソーマコレクター	4	防御力17 魔力+4 最大SP+60 最大SP强化+10% 全耐性+5% 追加EXP+10%	专家
レイスタッチ	4	防御力23 腕力+6 敏捷+6 最大HP+120 暗攻击30 SP吸收2% 魔法师之外	专家
ブリガンダイン	4	防御力34 追加防御力+3 防御力强化+5% 体力+8 最大HP强化+20% 全耐性+10% 掉落怪:战·骑·暗	专家
マーリンミトン	4	防御力36 魔力+8 最大SP+100 最大SP强化+20% 攻击速度+30%移动速度+20%	大师
ペディヴィア	4	防御力49 追加防御力+4 腕力+8 敏捷+8 攻击速度+40% 移动速度+20% 魔法师之外	大师
リナ・ナザ	4	防御力67 腕力+10 体力+10 攻击速度+30% HP吸收7%	大师
デスフィスト	4	防御力38 暗骑士特技+1 追加防御力+4 防御力强化+5% 暗攻击50 暗耐性+15% 暗骑士专用	专家
サブナシャックス	4	防御力71 暗骑士特技+2 追加防御力+5 最大HP强化+30% 暗攻击80 HP吸收7% 暗骑士专用	大师

写在后面的话

作为一款模仿大菠萝的游戏，本作的人物有着非常广泛的发展前景。有些人可能会对研究中提供的配点方式和技能推荐不屑一顾，其实这很正常。不仅是打法风格和操作手腕方面的不同，连装备的好坏都会或多或少的影响到玩家对技能和能力的分配。本篇研究只是一种参考，诸位既不用生搬硬套地硬要按着研究的思路去育成人物，也完全犯不着为了“拔份”而故意回避一些很好用的“俗招”。毕竟玩游戏是为了娱乐，只要玩出自己风格就可以了。就算效率不是最高，也可以自得其乐嘛。如果诸位对这游戏有什么研究的话，欢迎投稿交流。

润田驹	本张回函由同桌填写，中了奖……算我的。（？：那这个地址是你的还是同桌的？）
读者资料	呼和浩特市新城区构件街预制厂宿舍2号楼东单元二楼中户，010010，QQ：529567760



太鼓の達人DS 7つの島の大冒険

NDS	NBGI	2008年4月24日
	RAG	1-4人/价格未知
	太鼓之达人DS 7之岛大冒险	512M

文/中中

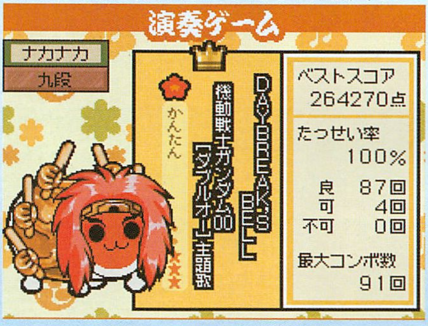
《太鼓达人》是NBGI 音乐节奏游戏代表作，目前街机已经推出11作，掌机平台4作。《太鼓达人》是以日本传统乐器“和太鼓”为主题，结合多样化的乐曲、简单的操作与可爱逗趣的角色设定，使得自推出以来就获得众多玩家的喜爱，有着很高的人气。本作是NDS上的第2作，也是很多人期待已久的游戏了。

本作和前作一样，一些曲目下屏会出现对应动画人物的设定，还新添了如哆啦A梦、偶像大师、地下冒险等嘉宾。

在上作中，丰富的换装满足了很多人的收集爱好，所以在本作中也增添了很多新的变装，能够配出自己最喜欢的小太鼓去游戏，在新的探险模式中，一些变装还成为了剧情发展的必要条件呢。

本作继承了前作的优点，并且新增了新的探险模式和BOSS战，让游戏内容更加丰富。在探险模式中，玩家将带领小太鼓去七个不同岛屿挑战，迎战不同的敌人和曲目。

在探险模式中作为BOSS登场的多隆团（ドコン团）队员们，会不时进行扰乱攻击干扰你的演奏。使用音符攻击，华丽的干掉敌人吧。



系统基础介绍

本作的玩法和前作一样非常简单，只需要使用游戏附送的2只小鼓锤，在NDS上触摸屏上敲打即可，当然也可以用按键，不过个人建议用触摸屏操作，这可是NDS的优势啊(天生的专用控制器)。游戏通过成功敲打音符来增加“魂槽”，曲目完结时“魂槽”到达及格线就算过关。当然各位太鼓迷追求的当然是FULL COMBO的皇冠了！

音符介绍

红色音符：需要敲打鼓面

蓝色音符：需要敲打外部区域（NDS的操作，标准街机是敲打鼓边的哦）

连打音符：需要连续打击鼓面或者外部区域(连打越多分数和太鼓点数越多)

大红/蓝/连打音符：需要同时用2只锤敲打。

气球音符：连续打击鼓面达到要求的数量。

拨浪鼓音符：需要交替打击鼓面或者外部区域达到要求的数量

道具音符：或者随机的道具可以是陷害对手的陷阱，也可能是对己方有利的法宝(只在4人对战中出现)

炸弹音符：不能敲打的音符，否则会大量削减魂槽（只在BOSS对战中出现）

李正昊	俗话说做人要尊老爱幼，我是首次回函，算是幼吧！（？：这……）
读者资料	男，14岁，江西南昌孺子路千家前巷校厂北区9栋2单元601，330002，QQ：935480286

探险模式攻略方法

这一次，和田咚和和田锵2兄弟将走出他们居住的小镇，前往7座岛屿展开大冒险。在岛屿的探索中会有各种各样的岛上原住民出现在2兄弟面前，和田兄弟必须帮助他们并不停和多隆团战斗，最终把道场从多隆团手中抢夺过来。



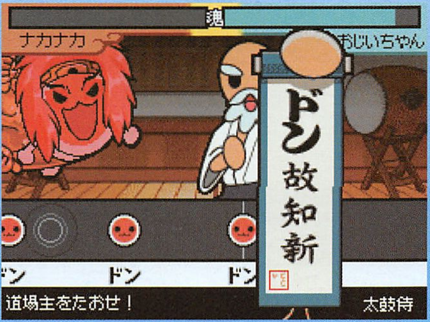
1：太鼓島	2：おめん島	3：ニャンニャン島
4：おとめ島	5：りゅうぐう島	6：メカ島
7：どらゴーン島	8：ドコン城	

太鼓岛

“太鼓岛”是7个岛屿中最初的岛屿。在这个岛屿上，有老爷爷在道场等待挑战。各地还有多隆团的杂兵。按顺序来到道场门口，发现进不了道场，然后会收到邮件（本作邮件比较重要，一些剧情相关信息会在这里找到），原来需要穿上黑色的道服“くろいはかま”才能进去。

第一个BOSS是白胡子老爷爷，比较简单；BOSS的骚扰攻击只是拿着卷轴干扰视线；只要注意别踩上炸弹就能轻松过关。

完成后：演奏模式里解禁曲目《太鼓侍》。

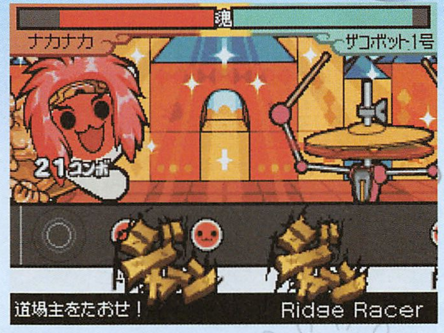


ニャンニャン岛

ニャンニャン岛是一个只有猫的岛屿。多隆团破坏了岛上的桥，扰乱居民的生活。一路过去到6后，要化装成猫才能过河，套装“ネコ”在3号和5号地点取得。

在这里可以和多隆的架子鼓1号机进行对决。BOSS的干扰攻击是横向移动的CHACHA字符块，视线遮挡比第1个岛多点，不过也没什么难度，相信各位太鼓迷可以轻松过关。

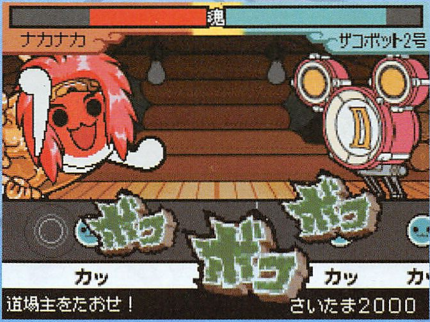
完成后：演奏模式里解禁曲目《Ridge Racer》。



おめん岛

おめん岛上，居民都戴着假面。岛上的盛大活动“假面舞会”临时中止，都是多隆团干的坏事。一路走到底，在5号地点取得狐狸面具“キツネのおめん”，在6号地点取得小偷套装“ほつかむり”“ふろしき”后，就能撬开道场的锁（汗）。

这里将会和多隆的架子鼓2号机对决。BOSS的干扰攻击是横向飞动的BONBON字符块，视线遮挡比1号机多点，字符块飞行也没什么规律，



再加上曲目是2000系列，新手可能会觉得有点难以适应。

完成后：演奏模式里解禁曲目《さいたま2000》。

おとめ岛

おとめ岛比较简单，只要穿上在4号和6号地区通过邮件取得婚纱套装“しろいベ　ル”“しろいドレス”就能混进道场。

这里将会和多隆的架子鼓3号机对决。BOSS的干扰攻击是半屏幕横向飞动的DONDON字符块，曲目是经典的太鼓曲目ゴーゴーキッチン，很有节奏感，所以不难过关。

完成后：演奏模式里解禁曲目《ゴーゴーキッチン》。

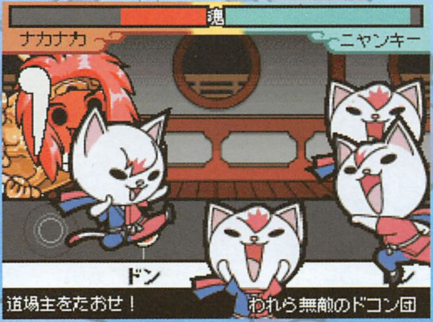


りゅうぐう岛

来到龙宫岛，装备鱼套装就能潜水到龙宫(道场)，鱼套装“カジキマグロ”在6号和10号地点取得。

这里将会和多隆团的3人众之一的猫忍者对决。BOSS的干扰攻击是全屏幕的分身，曲目是多隆团的团歌われら无敌のドコン团，要在BOSS分身前记住音符的规律，这样就能不断COMBO。

完成后：演奏模式里解禁曲目《ラプソディー・イン・ブルー》。

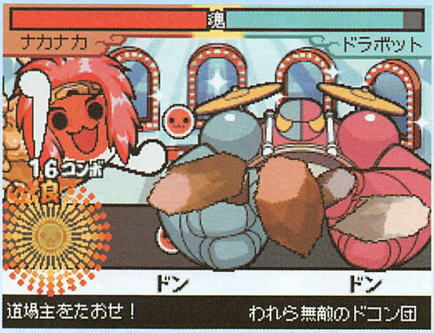


メカ岛

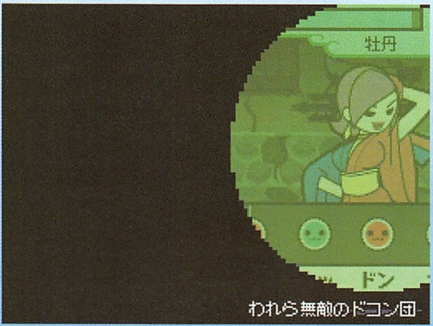
来到机械岛，一路走到4号地区，需要装备铃铛“すず”的太鼓音色才能往下面前进；来到10号地点后，需要装备火车套装才能到达道场(火车套装“きかんしゃ”在4号和6号地区获得)；要进入道场，还需要装备好木鱼的太鼓音色“つづみ”。

这里将会和多隆团的3人众之一的架子鼓合体机器人对决。BOSS的干扰攻击是全屏幕的落石，曲目还是多隆团的团歌われら无敌のドコン团，因为BOSS捶地的时候可能和落石重叠，这样就几乎全部遮盖视线了，这里为了FULL COMBO就小背一部分谱吧。

完成后：演奏模式里解禁曲目《EkiBEN2000》。



どらゴーン岛



来到7岛最后的どらゴーン岛，首先在11号地点获得钻头“ドリル”，钻通8号地区后，在9号地区取得老鹰的套装之一“タカ”；在12号地点化身成老鹰飞到道场。(老鹰套装另外一部分已经在机械岛获得，没注意的朋友请查收收件箱)

这里将会和多隆团的3人众之一的牡丹对决。

宋宇航　让我上边角栏吧！至少我可以知道我的回函寄到了。
读者资料　男，15岁，沈阳市沈河区十一纬路二经街莱行社区1-6-4，110014

BOSS的干扰攻击是缩小的视线，曲目又是多隆团的团歌われら无敌のドコン团，这歌也玩了至少3遍了，大家都比较熟悉了，要过关应该没什么问题。

完成后：演奏模式里解禁曲目《われら无敌のドコン团》。

ドコン城

7岛的道场全部夺回后，多隆团的总部出现了，进入多隆城，看到BOSS就是多隆本人，上前直接战之。

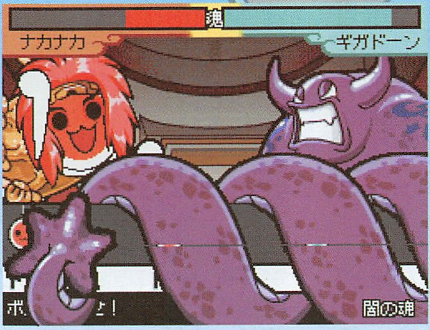
这次的曲目是《暗の魂》节奏比较快，不过好在BOSS的干扰攻击是石像，比之前的3人众的干扰还要简单，轻松过关。

打败多隆后石像被解封印，果然之前的难度不是最终BOSS。

最终一出场就显示出气势了，一开始就几乎遮盖了一半的视线，干扰攻击更是继续缩小可视范围，连音符判定圈都完全被触手遮住了，再加上《暗の魂》的快节奏，如果不熟悉曲目，是很难一次过关的。

完成后：演奏模式里解禁曲目《暗の魂》。

接下来就是通关动画了。



隐藏要素

探险模式过关后，通掉冒险模式的第二天便会接到挑战状，辛口冒险模式各个岛的BOSS曲目就会变成鬼难度。

完成4个挑战状奖励：“ちびどん”完成全部8个挑战状奖励：“ふじさん”

隐藏项目出现条件

鬼难度：松难度取得35个皇冠
4倍速：松难度取得30个皇冠
镜像：梅难度取得30个皇冠
隐藏：竹难度取得30个皇冠
完美：鬼难度取得30个皇冠

隐藏曲出现条件

累计太鼓点数解禁
5000点：クラシックメドレー（ロック篇）
10000点：百花缭乱
30000点：カレ・カノ・カノン
50000点：ドラゴンスピリットメドレー
99999点：ヌムジカ ac.10

道场冒险模式过关后解禁

太鼓岛：太鼓侍
おめん岛：さいたま２０００
ニャンニャン岛：リッジレーサー
おとめ岛：ゴーゴーキッチン
メカ岛：EkiBEN２０００
どらゴーン岛：われら无敌のドコン团
りゅうぐう岛：ラプソディ・イン・ブルー
ドゴン城：暗の魂
建立存档之后的第10天开机自动获得：恋はみずいろ

曲目介绍

儿歌童谣

ABCの歌

字母歌，又称A–B–C歌，是世界上通用的学习字母工具。这首歌的旋律来自法国民谣《Ah！ Vous Dirais–je，Maman》，国内又叫《一闪一闪小星星》。

アルプス一万尺

日文版《洋基歌》（Yankee Doodle）歌曲原版在美国革命期间一直被当作非正式的国歌，而且是人们最喜欢的儿歌。

舒畅	暗凌大人啊！求求你了，就让我上一次边角栏吧！（？：这人字好看，就让他上吧！）
读者资料	男，17岁，安徽省铜陵市幸福村8X207室，244000，QQ：564866025

J-POP 日本流行音乐

LOVE SO SWEET

Love so sweet(如此甜蜜的爱)是松本润所主演的《花样男子》的主题歌。主题曲「Love so sweet」依旧由松本润所属的岚主唱。「Love so sweet」曲风轻快，是一首为恋爱加油的歌曲。

PEACH

PEACH(蜜桃)日本电视连续剧《花样少男少女》主题歌，大家爱演唱。

イケナイ太阳

日本电视连续剧《花样少男少女》片头曲，ORANGE RANGE组合演唱。Orange Range来自冲绳，由NAOTO、YOH、HIROKI、RYO、YAMATO五人在2002年组成。2003年出道后的第二张单曲《上海Honey》，最高登上Oricon榜的第5位，这首歌在PS2版的太鼓中有过收录。

アゲ♂アゲ♂EVERY☆骑士

杜德伟脱掉日本版，DJ OZMA演唱（日本气志团主唱绫小路翔单飞后的名字）

绫小路翔，日本摇滚庞克乐团“气志团”的灵魂人物，作为团长的他，以其稳健的台风与幽默的机智反应，让所有媒体留下深刻的印象。而现在，绫小路翔更以新人姿态摇身化为DJ OZMA开始进行个人solo活动！

爱呗

《爱呗》(爱歌)，GReeeeN组合演唱。

GReeeeN是个4人组合，成员分别是HIDE、navi、92、SOH，全是郡山县人士。四人在东北部一所医疗大学的牙医学部学习，一直以成为牙医作为目标而每天努力着。因此”贝齿”就成了他们的象征，而团名GReeeeN的四个e则代表四个团员。

リンダリンダ

《琳达！琳达！》，由The Blue Hearts演唱。

The Blue Hearts（1985～1995），是活跃于日本八〇年代后半至九〇年代前的摇滚乐团，以独特风格著称。2004年，著名剧作家鸿上尚史以《琳达！琳达！》为灵感创作了舞台剧，2005年则有山下敦宏以《琳达！琳达！》为名的电影。最近由浅田真央代言的Olympus相机广告曲，也是《琳达！琳达！》。

LIFE TIME RESPECT —女篇—

日本组合REAL STREET PERFORMANCE (RSP)演唱,RSP是来自日本关西的一个六人组合。LIFE TIME RESPECT是三木道三的原曲,于2001年发售CD,6年后RSP将这首歌以女声为主进行了翻唱。

天体观测

2002年日本电视连续剧《天体观测》主题曲，BUMP OF CHICKEN演唱。BUMP OF CHICKEN是现在日本红透半边天、新世代J-ROCK-BAND中专辑销量第一的乐队，被业界誉为新世代摇滚教主，在日本年轻人中拥有极高的地位和人气。

クラシック 古典音乐

交响曲第五番「运命」

贝多芬,c小调第五交响曲《命运》此曲完成于1807年末至1808年初,是贝多芬最为著名的作品之一。

ラ・カンパネラ

钢琴曲《La Campanella》（法语），中文名翻译为《钟》是匈牙利作曲家李斯特（Lizst）亲自改编的作品。难度很大，有很多炫技，改编自意大利小提琴演奏家帕格尼尼（Paganini）的小提琴曲《铃铛》。

カルメン 组曲一番终曲

《卡门—第一组曲最终曲》法国作曲家乔治·比才(Georges Bizet)作品。本作出现的是“Carmen-Suite No.1——06 Marche Du Toreador 斗牛士进行曲”。

ボレロ

《波莱罗舞曲》是法国作曲家、配器大师拉威尔(Maurice Ravel)在1928年应舞蹈家伊达·鲁宾斯坦委托而作的伴舞音乐。全曲以单一主题反复，从和缓而逐渐推向激昂，最后达到疯狂的终曲。

エンターテイナー

《演艺人》是被后世誉为“拉格泰姆之王”(爵士之王)斯科特·乔普林(Scott Joplin)创作的钢琴曲。

クラシックメドレー（ロック篇）

《世界名曲集合 摇滚篇》，用几个世界名曲的片段进行串编和摇滚混音。当中收录的世界名曲有《命运》《天鹅湖》《卡门》《至爱丽丝》《欢乐颂》《D小调托卡塔与赋格》。

おもちゃの兵队の行进

由德国的作曲家莱昂·耶赛尔(Leon Jessel)所作，刚烈又雄纠纠的《玩具兵进行曲》(Parade of the Wooden Soldiers)，充满朝气的阳光旋律,配合响亮的乐声，欢快的节奏，已经成为全世界小学低年级音乐课的首选。

クラシック 新世界より

e小调第九交响曲《自新大陆》是安东·德沃夏克（Antonin Dvorak）创作的,他是十九世纪捷克最伟大的作曲家之一,捷克民族乐派的主要代表人物。

くるみ割り人形

肖闻升	1年等于24本，我一直以为一年只有12本啊！错过好多《PG》啊！
读者资料	男，21岁，辽宁省丹东市振安区振安委3组珍珠街1-402，118000，QQ:454406062

出自的柴可夫斯基《胡桃夹子》：芭蕾舞剧全曲The Nutcracker歌剧。

《胡桃夹子》源于德国童话作家豪夫的童话《咬胡桃的小人和鼠王》。1891年彼德堡歌剧院将他改变成为芭蕾舞剧，请柴科夫斯基来作曲。

カレ・カノ・カノン

原自Pachelbel的卡农，但是本作把这古典音乐重新编排了，听起来别有风味。

ラプソディー・イン・ブルー

出自1924年美国作曲家乔治·格什温发表的交响曲《蓝色狂想曲》（Rhapsody in Blue）。

ゲームミュージック 游戏音乐

スペランカー

FC《地下冒险》（Spelunker）主题音乐。

バンビーニ「もじぴったん大辞典」より

DS/PSP 文字解谜游戏《ことばのパズル もじぴったん大辞典》主题音乐。

shiny smile「THE IDOLM@STER Live For you」より

shiny smile是Bandai-Namco公司Xbox360版美少女育成类游戏《偶像大师(The Idol Master)》主题曲。

エージェント夜を往く「THE IDOLM@STER」より

エージェント夜を往く是Xbox360版美少女育成类游戏《偶像大师（The Idol Master）》中的一首收录曲。

ソウルキャリバーII

NAMCO著名3D格斗游戏《刀魂》系列第二作的片头曲。

Ridge Racer

赛车游戏《山脊赛车》主题曲。

ドラゴンスピリットメドレー

街机游戏《龙魂》的主题曲。

恋はみずいろ

NDS游戏《水色学园》主题曲。

ソウルキャリバー2

街机游戏《灵魂能力2》主题曲《BRAVE SWORD，BRAVER SOUL》（钢の信念）。

アニメ 动画作品

おしりかじり虫

日本NHK儿童音乐节目《大家的歌》，现在日本最红的儿童歌曲《叮屁虫》。叮屁虫专咬别人的屁股，被它咬的人就会变得积极向上，有点类似应援团。

炎神战队ゴーオンジャー

日本今年播放的战队特摄片《炎神战队ゴーオンジャー》主题曲。《炎神战队ゴーオンジャー》是东映将于2008年推出的最新战队系列，初期登场的依然是5名战队战士，相比07年的兽拳战队这次战队的机器人几乎让大部分人跌破眼镜。

プリキュア5、フル・スロットルGOGO!

少女变身动画《YES!光之美少女5GOGO》主题曲。《光之美少女五人组》在日本动画收视率中一直排名前十，它以一些时髦的气息吸引了大批女观众。

梦をかなえてドラえもん

动画《哆啦A梦》最新一季主题曲。由MAO演唱，曲风依然是欢快型，虽然更换了主题曲，但里面还是可以听到“竹蜻蜓”“随意门”这些初代片头曲中出现的词。

フコウの国のお姫さま「フコウモリ」より

动画《フコウモリ》主题曲，结合动画风格，曲风也觉得有些诡异，总有种寒的感觉。其实人物设定还是很可爱的。

ゲゲゲの鬼太郎

2007年动画《咯咯咯的鬼太郎》主题曲，新制作的《鬼太郎》的片头曲自然也要用新的。这首新的片头曲由“ザ50回转ズ”演唱，风格低沉诡异。

DAYBREAK'S BELL

DAY BREAKS BELL(破晓之钟)，10月开播的《机动战士》系列最新作《Gundam OO》的主题曲，歌曲节奏强劲，充满疾走感，完全展现出动画中的世界观。彩虹与高达产生的共鸣是强大的——英伦曲风振奋人心。彩虹乐队(L'Arc~en~Ciel)演唱。

残酷な天使のテーゼ「新世纪エヴァンゲリオン」より

家喻户晓的新世纪福音战士TV版的片头曲目《残酷天使的纲领》（残酷な天使のテ～ゼ）虽然动画已经结束很久了，但是经常出现在各种音乐游戏中，使得这段熟悉的旋律始终回荡在大家脑海里。

创圣のアクエリオン

动画《创圣的大天使》主题曲。音乐阵容中有菅野洋子和新居昭乃的加入，不得不让人关注。

CHA-LA HEAD-CHA-LA

国民动画《龙珠Z》主题曲，由著名动画歌手影山浩宣演唱，这首歌已经多次被太鼓收录了。

アンパンマンたいそう/「それいけ！アンパンマン」より

动画《面包超人》主题曲，不过国内对这部动画的关注程度很低。

郑少洁	希望狸猫君能重新出现！
读者资料	男，16岁，山东省诸城市实验中学08级高中部1班，262200



话说本游戏的攻略让本编写得实在很想吐血，不得不说流程实在是太长太长了，支线剧情实在是太多太多了，一周目通关时游戏时间长达20个小时以上！这样一款优秀的游戏，自然希望它能被汉化，让更多玩家体验到，只是文本量会非常非常惊人……游戏中有一些名场面的收集要素，通关后还会追加画面欣赏和音乐欣赏模式，可以在里面听到声优们的全语音哦，不得不说这个设定真是非常豪华呀！

NDS	MMV	2008.03.27
	AVG	1人/5040日元
圣痛		1G

LUX-PAIN
ルクス・ペイン

第十二章 被迷惑的领域

诺拉说过今天没有派给厚树的任务，可以悠闲的休息一天，正好成濑信二打电话过来，邀请厚树叫上山濑泪和宇波良一起去医院探望野崎美香和御堂光，大家在医院外碰头。两人的精神状态很好,似乎没有受什么伤，护士小姐说只需要再过两三天就可以出院了，这算是不幸中的万幸了。

厚树意外发现了一位感染silent的女性，她心里满是诈骗保险金的念头，厚树为她清除了silent，虽然跟之前的调查内容无关，不过还是将这件事情向Fort作了汇报。总体上来说，每个地方都会有那种对社会对身边环境不满的人，可以视为潜藏的犯罪者，这种人原本没有什么危害，但是一旦被silent感染之后就容易做出各种犯罪行为。连厚树的同班同学井上拓也也感染了silent，不得不说影响范围实在是太大了。

厚树在车站感受到了一个奇妙的思念，虽然很稀薄但是指向性非常强，两种相互对立的特质同时出现在一个人身上，这个思念来源于一个男孩，厚树想要靠近过去使用西格玛能力一探究竟的时候，男孩却消失在人潮之中。此后有个陌生人对厚树说，刚才有个跟他擦肩而过的人，跟厚树非常相似，简直就像是同一个人一样。厚树在这一天里最后发现的一位感染者是山濑唯，她偷偷带着枪想要击毙杀死了安藤麻子的那名犯人来报仇，幸好及时被发现并被制止。



第十三章 驭蛇者

厚树又做梦了，快速闪过的无数景象中，其中一幕渐渐变得色彩斑斓起来，那是父亲悲伤的脸庞。他是一位从未背叛过别人也从未怨恨过别人的善良男性，父亲向造成母亲事故的那所著名运输公司提起了诉讼，但是裁决结果却败诉。父亲的眼中映出悲伤，最后带着憎恨而死去。妹妹的笑脸再度浮现，那是带着仿佛让身边的人都能感到幸福的美丽笑容的女孩，双亲的死没有对她造成沉痛打击，反而一直鼓励着哥哥。她的身体倒在了一片漆黑的房间里，悲痛的叫喊和哀求的言语都被完全无视，被残忍的杀害了。他能听到声音，带着悲痛的决意，能听到心底深处发出的微弱的声音。为了诅咒软弱的人生，对抗无情的命运，如果没有坠入地域的决意，就无法开启某扇门。声音渐渐清晰：“说出你的愿望。让你见到人类无法接触的世界。予你神灵也无法企及的力量。”他坚定的说出回答：“只有一样东西,如果除去它的话我将别无所求。我想要得到力量，将它们击溃的力量。即使灵魂和身体为此被永劫的火焰燃烧也在所不惜。”在纯白的空间里,在被

张皓凡	我属无机一族，别刺激我，都21世纪了，我连点高科技东西都没，丢人啊。
读者资料	男，17岁，河北省石家庄市棉日宿舍45栋3单元201，050011，QQ523225932

白色毛巾覆盖的房间中醒来。“欢迎来到Fort。”在模糊的意识下，他抬头向声音的来源望去，一位美丽的男性站在那里，仿佛气息也香如馨兰。拥有接近银色的金发和像要把人吸进去一样的蓝色眼睛的美丽男性，仿佛从神话世界中降临的圣灵一般。曾听闻过恶魔有时会以天使的形象出现，诅咒命运的他却并没有感到任何不安与惊恐，因为此刻没有比他更接近恶魔的存在。男人露出笑容：“终结之日死者会苏生，而现在说是终结之日也不为过，被silent残忍杀害的青年在这个世界上已经不存在了，现在在这里的是作为黑暗的狩猎者而苏生的战士，你是我们人类残存的希望，是对抗黑暗势力的最后的铁槌。”这就是厚树与雷伊的初遇。

对大和正设下的陷阱并没有起效，他没有在如约前往指定地点，不过刘毅从星野国夫的脑海里寻找到了新的东西——一个计划，三天后用武力攻占警察局和电视台，然后在如月市掀起变革，但是大和正对星野国夫并不信任，所以没有理会他而独自行动。

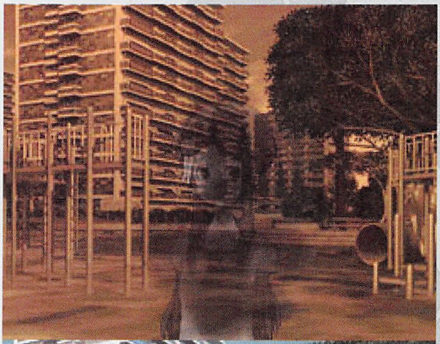
第十四章 奇美拉 LUX-PAIN

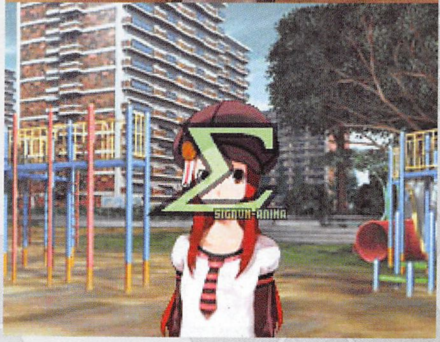
厚树在学校里遇到了上次见到的那个陌生人，他对厚树很有兴趣的样子：“哦？看来你也是一个拥有能力的人呢，因为我窥探你内心的时候，你下意识地进行了隐藏。不过再怎么隐藏我也知道，你对自己的能力到底了解到什么程度呢？莫非你就是那个？”男子露出了意味深长的微笑，周围的学生纷纷望向他们，他又对厚树说：“以后有机会我们再长谈吧，谈很多东西。”厚树明白这个人也是拥有西格玛能力的人，而且他很了解自己的能力，并且能随意使用，如果向Fort报告这件事情的话，也许会使全员动摇，因为西格玛的能力非常特殊，不同于其它能力。虽然至今为止厚树也遇到过神代奈美和山濑泪等拥有特殊能力的人，但是她们的能力绝对不可能直接影响别人的心，能够自由操纵心灵的能力不可能是与生俱来的，而是由Fort人为制造出来的。

陌生人其实是新的转学生，名字叫桐生响，自称到上周为止一直在美国留学，Fort对他进行了迅速调查。桐生响今年17岁，自幼时双亲逝世一直由亲戚抚养长大，头脑非常好，从中学二年级开始自己一个人生活，拥有通过网络影响股票走势异常的才能，因此中学毕业时已经在经济上完全独立了。但是从那时开始，桐生响的精神状态一直不安定，没有继续就学，当时阳野穗乃香老师在如月医院工作，在她的关照下桐生响得以顺利毕业，然后一直在美国留学至今，不管从哪方面来看，资料里完全没有显示出桐生响为什么会拥有西格玛能力。从至今为止的实例来看，没有人能够在不接受手术的情况下，自然拥有西格玛能力，Fort打算对他继续进行调查。

奇怪的人物一个接一个出现，神代奈美的同学告诉厚树说他遇到了一个自称间谍的人，对方毫无偏差的指出了杀害小动物事件的凶手。厚树和桐生响一起在宇波良的书房里交谈了很久，三人的话题从政治军事一直转到了人生，桐生拥有一些很奇妙的见解，例如人类这个种族拥有致命的缺陷，如果所有人都拥有读心能力的话，就能如同在神灵面前一样赤诚，相互之间没有欺诈和背叛。

夏树捕捉到了大和正的思念进入如月市，直奔如月学园，当厚树赶到的时候，校园里还有很多学生正在为文化祭的准备工作而忙碌着，大和正要求他们立即疏散，喧闹中突然传出一声枪响，气氛立即凝固，桐生响和厚树一同向开枪的地方跑去。大和正将自己班上的学生聚集在一起，他宣称如月市被异常的东西所支配，为了消灭那种黑暗的东西，他必须亲手杀死身为怪物的存在，否则等待着所有人的将是比死亡还要恐怖的结局，



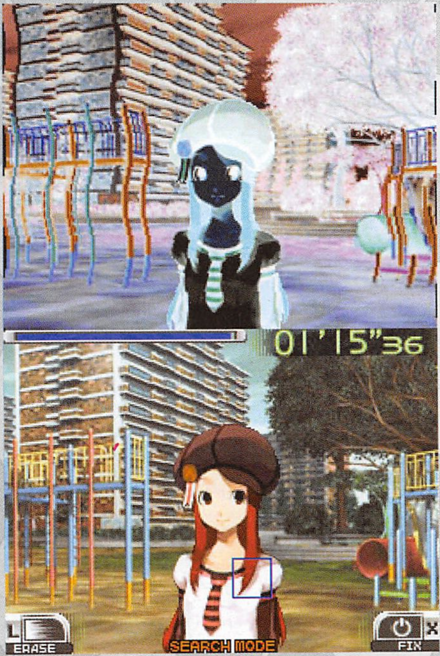


被黑暗慢慢吞噬殆尽。桐生响要求大和正放下手里的枪，但是他却大笑着回答："桐生呀，你终于回到了这里，如此优秀的你一定能理解我的想法吧。"下一个瞬间，大和正倒在了地上，而桐生响平静地叫大家离去。根据Fort的调查结果，大和正的内心世界已经完全被击溃，毫无疑问这是桐生响所为，这种一瞬间就可以击溃他人内心的能力实在是很可怕，关于桐生响的秘密必须尽快调查出来。

第十五章 星月夜

御堂光打来电话通知厚树，叫他前往宇波良的旧书店，大家都会在那里聚集，昨夜发生了很多事情，宇波良觉得应该一起聊一聊。神代弥生早早赶到，并且带来了自己做的蛋糕，大家陆续到达之后，山濑泪迟迟不出现，野崎美香打电话找她，才知道她竟然被送进了医院。据说山濑泪是由于疲劳过度而倒在自己的事务所里，被姐姐山濑唯发现之后送到医院，听说她没有什么大碍，大家才纷纷散去。

神代弥生告诉厚树，她有一些话想对他说，两人一起来到咖啡店前，恰好看到神代奈美同班的一个小男孩在暴躁的对警察大吼大叫，厚树为他驱除了silent之后，神代弥生把谈话地点改在了海边。"虽然对你说这种话有点奇怪，不过我呢，从小就是特别害怕孤独的孩子，如果不是跟父母在一起的话就会害怕得哭起来，只有在想起绘画的时候才能减轻这种因为孤独而产生的恐惧感。我记得我上小学五年级的时候，奈美还在上幼儿园，我当时画了一张肖像画作为礼物送给她，她非常非常开心，不停的对我说画得太好了，就好像她才是我的姐姐一样，也就是从那个时候开始我彻底爱上了绘画。说起来，奈美那个孩子对你好像特别亲近呢，比起我来，你们两个反倒更像是兄妹。现在想起来仍然觉得很不可思议，我竟然曾经想要自杀，幸好被你所拯救，真的是非常感谢。"神代弥生彻底消除了心中的不安，她向厚树微微鞠躬，然后先行离去。



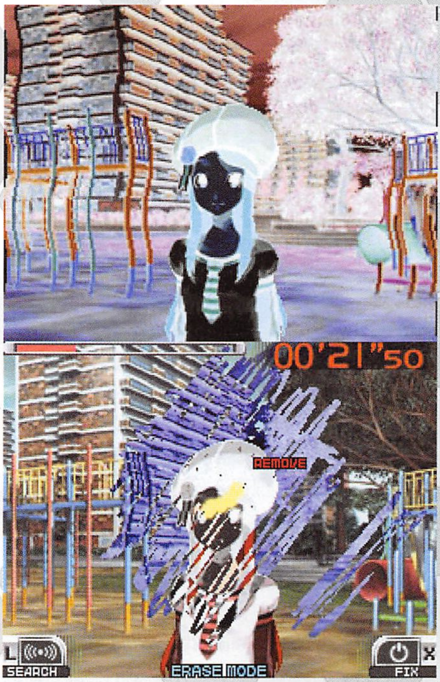
将大和正的情况分析之后得出结论，他的精神已经彻底被破坏，因此推断桐生响拥有与刘毅极其相似的西格玛能力，如果放任不管的话，将是一个非常大的威胁，所以Fort决定派刘毅去执行任务，如果桐生响愿意投降并被监视的话，就不对他作出处理，如果他拒绝合作，就让刘毅收拾掉他。

第十六章 苍鹭

刘毅失手了，一大早厚树发现他倒在自己住处的门口，在刘毅失去意识之前，告诉厚树说桐生响不是一个人，有其他拥有强大能力的人在他执行任务的时候进行了干扰。Fort派人接走了刘毅，他从来没有受过如此严重的伤，恐怕需要一个月以上的时间才能恢复，今后对桐生响的调查会更加艰难，诺拉叮嘱厚树一定要多加小心。厚树在昨晚刘毅与桐生响交手的地方捕捉到了三个残留思念，其中一个毫无疑问是属于刘毅的，另一个很明显是桐生响留下的，第三个思念是一个无限接近于黑暗的东西，像是能够溶解一切的强酸一样，应该就是打败了刘毅的人留下的。

听说山濑泪已经恢复意识了，醒来之后的第一句话就是大喊："医院的伙食太难吃了！"所以放学之后厚树就去医院探望她，走进病房的时候，山濑泪正在悠闲的打着太极拳，野崎美香也正好来探望她，问起当天发生的事情。山濑泪倒下之前，有个男孩突然来了事务所，平时她为别人进行占卜的时候都是通过电话或邮件提前确认需要占卜的内容，所以男孩的突然到来让她非常惊讶。男孩说："姐姐，你被坏人盯上了，赶快逃吧！"山濑泪想起来曾经几次在路上见到过这个男孩，她问出了男孩的名字叫远野启，可是问他的家庭住址和双亲名字的时候，男孩无论如何

杨李鹏 《大蛇无双》的攻略看得我是那个兽血沸腾激情澎湃啊！
读者资料 男，17岁，安徽省滁州市第二中学高二10班，239000，QQ627295074



也不肯回答，只说是有坏人盯上了山濑泪拥有的预知能力，想要杀害她。至于是什么人想要对山濑泪不利，男孩却说不上来，他只能感觉到有巨大的黑影正在逐渐靠近，最后山濑泪走近男孩，将手放在他肩膀上说：“那么以后如果再发现那种影子的话，就电话联络姐姐吧！”男孩惊恐的说：“不行，不要碰我！”下一刻山濑泪就昏迷了过去，在完全失去意识前，她隐约看到这样的景象——男孩满身鲜血，而自己倒在黑暗之中，就好像坠入了无边的黑暗，仿佛被强酸侵蚀了一切，感觉到巨大的恶意。虽然山濑泪自己觉得这种经历实在太虚幻，但是野崎美香却坚持认为名叫远野启的男孩一定是真实存在的，她决定动用全部力量追查男孩的详细资料。

由于护士小姐来为病人检查身体，厚树就离开了病房，很意外的在医院外见到了神代奈美和神代弥生，她们原本也是来探望山濑泪的，但是奈美却突然强行拉走了厚树说要去约会，实际上她是觉得自己同班的那个男孩东间不可能做出那种异常的举动，想要带上美洛迪一起去调查。因为奈美想要吃蛋糕，所以就拉着厚树去了御堂家的店，两人其乐融融的聊天时，一个满脸凶相的客人因为奈美把大狗美洛迪带进了店内而故意来找茬，御堂光赶走了那个客人。奈美突然说：“我最讨厌人类了！”美洛迪安慰着她，奈美道谢之后像逃跑一样离开了店里，临走前美洛迪回头看了厚树一眼，憨厚的脸上仿佛带着微笑一样。

当天晚上，牧野小百合在医院附近引起了骚动，夏树捕捉到了那个思念，让厚树去驱除她感染的silent。因为被感染而分不清楚梦境与现实的小百合散发出强烈的死之气息，在silent消失后，她失去意识倒下了，牧野小百合已经是第二次感染了，按照以前的实例来判断，一旦成功驱除silent之后，再度感染的可能性非常低，从她同时拥有两种相互矛盾的极端感情完全可以推断出silent的支配力变强了。

厚树前往警察局向Fort安排的内应报告情况，离开时恰好被野崎美香看到，她不由分说带着厚树去了她和成濑信二的秘密基地，两人在协力调查如月市发生的这些怪事的线索。美香推测厚树掌握了重要的情报，提出和他交换情报，为了表示诚意，美香先毫无保留的说出了目前已经调查到的信息。成濑信二利用出色的骇客能力得到了一些秘密文件，文件上指出有一个名为FRAUD的组织贩卖的一些商品如果摄取过多的话会导致了集体自杀事件的发生，与此事相关的是某市银行有一笔天文数字级别的款项流动去向不明。虽然所谓的FRAUD实际上是Fort故意设置的假消息，但如月市的AMS银行确实有过巨额款项失踪事件，厚树向诺拉报告了这一情况，Fort立即展开了调查。

第十七章 睡莲 LUX-PAIN

诺拉发来报告说刘毅的肉体伤害已经差不多痊愈了，但是意识仍未恢复，此外夏树一直没有捕捉到桐生响的思念，恐怕他现在也处于无意识状态。这一点在阳野老师那里得到了证实，厚树听她说桐生响目前住院昏迷中，不知道是不是遭遇到了犯罪事件成为受害者，虽然在无意识状态下利用西格玛能力探索桐生响的内心世界是个不错的机会，但是想要从混沌的意识中寻找到想要找的东西却无异于大海捞针，只能暂且先向Fort报告这个情况。

今天是山濑泪出院的日子，一大早神代弥生和野崎美香就做好了迎接她的准备，不过成濑信二却找借口没有来学校，到了下午Fort传来紧急联络，系统被骇客破坏，暂时失去一部分功能，正在全力抢救中。

厚树发现神代奈美和一个男人发生了激烈的争吵，因为奈美知道他虐待了一只小猫，所以非

马宇	光盘中能送PSP的最新版本和一些主题吗？免得让玩家们花钱去下载。
读者资料	男，16岁，广西桂林市第五中学G07-4，541001，QQ329189783



常气愤，但是对方矢口否认，奈美只能愤然离去。厚树感觉到那个男人心中浮现出与连续杀人犯一样的强烈冲动，可以据此推测他有很高的可能性已经感染了silent，有必要继续观察监视一阵。奈美求助于警方，但是由于没有确凿的证据表明他虐待动物，警方对此无能为力，无法介入。

如月市又发生了一起凶案，有一具尸体在千岁池的水中被发现，警方出动大量人员封锁了现场。死者是如月学院的历史老师，就是一直喜欢摆弄自己那奇怪设备的高野老师，目前没有找到任何目击证人，初步检验结果表明没有外伤，死于自杀或意外的可能性较高，至于死亡时间还有待进一步确定。高野老师的死讯很快就被传播来，宇波良为此受了很大的打击，他对高野老师怀有相当的敬重和感激之情，御堂光给厚树打来了电话，希望厚树能在这个时候帮忙安慰他，好在宇波良自己迅速振作了起来。

第十八章 骷髅金字塔 JX-PAIN

厚树一大早就接到联络，关于高野老师的验尸结果出来了，确实没有任何外伤，也没有服用药物或毒品的迹象，甚至没有来得及留下遗书，就这样投水自尽了。但是作为一个对生活充满热情的人，怎么可能突然自杀，这个疑点无法借助警方的力量去调查，只能由Fort方面来解开。宇波良被警方叫去协助调查，在高野老师的遗物里，找到了一份未完成的论文，是他生前测试了大量数据来构建的理论，详尽的揭示了他的机械探测到的生命能量与犯罪率之间的关系，可惜在论文完成发表之前他就已经去世。

宇波良决定为高野老师完成他的研究，于是趁警方不注意的时候偷偷带走了高野老师制作的微型机械，和厚树一起去测量如月市六处石像边的数据。当两人回到旧书店外的时候，厚树突然被从身后跑过来的人抱住，原来是夏树干的，诺拉带着她一起来找厚树。因为调查AMS银行巨款失踪的时候，Fort的系统遭到了有史以来最严重的攻击，虽然开启了最大化防御系统，但是仍然遭到了严重破坏，现在连在Fort基地里正常生活都成问题。

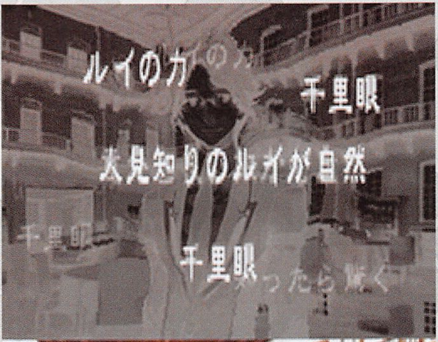
被奈美举报虐待宠物的男人被请去警察局协助调查，但是仍然毫无收获，厚树找机会窥探了他的内心，惊讶的发现他那种凶暴的情绪来自于被他虐待的那只猫。silent竟然会从动物身上产生并且感染给人类，这是非常罕见的，唯一可以肯定的是如果情况属实，一定将有什么重大的事情发生。



刘浩 一等百期好几年，一直等到奥运年。
读者资料 男，天津市塘沽区杭州里2栋2门601室，300451

失踪两天的成濑信二被警方找到了，他生命垂危，警方立即将他送进医院抢救。厚树捕捉到了凄厉的杀意，仔细探查残留思念之后发现一定又有人被害，而不知道什么时候一只猫悄然出现，它静静的盯着厚树，散发出知性的感觉，仿佛在试探什么一般。那只猫又悄然离去，而浓烈的杀意从呆立着的厚树身边渐渐散去，刚才那个思念分明是被silent感染之后产生的拥有邪恶感的东西，连夏树也感觉到了那种强烈攻激性带来的压力。

诺拉用十万美元买下了如月市的某个网吧，利用这里的器材跟Fort总部取得联络，雷伊所长对高野老师的遗体进行调查之后，推测他是被人控制之后才投水的，希望厚树能够尽快使用西格玛的能力对他的灵魂进行救赎。厚树从遗体中探寻到的思念是仿佛会吞噬接触者一般的东西，对生的渴望和对死的恐惧飘荡在混沌的思念之海中，高野老师是因为知道了石像的秘密而被杀害的，一定有什么阴谋在背地里蠢蠢欲动着。





第十九章 美杜沙 LUX-PAIN

诺拉想要借助厚树的西格玛能力帮忙调查AMS银行的事情，虽然可能面临着种种未知的危险，但厚树仍然想要一试。宇波良发现了关于银行的另一个疑点，根据高野老师的理论，以前的如月市的生命能量是分布规则的，在石像的引导下通向大海，大海相当于一个天然净化装置，能够消除人们负面情绪的影响，简直就是设计完美的理想乡。但是由于其中一座石像的位置被移动过，导致生命能量分布紊乱，而被移动的石像就是当初建造AMS银行大厦时，从建造地移动出去的那一座，巧合的是AMS银行的大股东正是神秘学方面的某个权威人物，可以推断他是故意所为的。即使找到了这个罪魁祸首，也没有足够的证据来证明他的罪行，警方不会相信高野老师的假想理论，所以接下来到底该怎么做，宇波良感到非常为难。

邻市发生了又一个投水的死者，是如月学园的另一位讲师日高老师，从他的口袋里发现一张意义不明的字条，大致推测仍然是被用有特殊能力的人控制之后自杀的。夏树捕捉到一个凶暴的思念，通知厚树之后，他突然看到一段刚刚发生过的事情的影像，一个男人闯进了山濑泪的事务所，远野启保护她逃离。厚树自己所拥有的西格玛能力是无法看到这样的影像的，一定是有什么人故意这么做的，虽然厚树为目标清除了silent，但是由于感染程度非常深，那个男人已经无法完全复原了。当远野启见到厚树的时候，露出了如释重负的微笑：“终于见到了你，我就是你，你就是我，我们都曾被山濑泪所拯救。”以前某次山濑泪曾经看到了厚树的过去，当时的事件后厚树的一部分灵魂就分离出来，以小男孩的形态开始保护山濑泪，而现在两人终于相见，分离出的灵魂回到了原来的身体。厚树获得了远野启拥有的全部记忆，为了寻找逼近山濑泪的黑影而不知疲倦的进行着搜索，还曾经遇到过另一位能力者，就是那个自称是间谍的神秘男人。

夏树感应到了桐生响的思念，厚树赶往医院，果然发现他已经恢复了意识，阳野老师正在悉心照料他。见到厚树之后，桐生响露出了笑容：“我小时候因为双亲的意外去世，情绪一直处于不稳定状态，多亏了阳野老师那个时候照顾我，对我来说她就像是母亲和姐姐一样，所以我不想再做让她难过的事情了。”因为跟刘毅的一战，桐生响已经失去了大部分的能力，厚树可以明显感觉他不仅能力消失，而且也不再拥有敌对性的感情了。桐生响告诉厚树说，他从属于某个组织，这个组织一直致力于研究人类与silent共生的方式，使人类在感染silent之后也能免于受到负面影响，桐生响本身就是这样的一个例子，被silent感染

李新	留言，留言，留下我美丽的祝福语言吧！
读者资料	男，17岁，内蒙古呼和浩特市新城区海东路家和小区12号楼2单元2层西户，010010，QQ690356213

之后不仅没有受到影响，反而还获得了超常的能力，厚树将这一事件报告给了Fort。

厚树帮助神代奈美找到了她一直在寻找的小猫，就是那只被silent感染的猫，为它清除silent之后，厚树发现小猫从生物学角度来说已经死去多时了，一直以思念体的形式存在着。之所以会如此是因为神代奈美曾经在小猫受伤期间照料过它，出于对奈美强烈的喜爱，小猫才会在死后想要继续保护奈美。

诺拉成功地引诱出了AMS银行的幕后黑手，厚树作为负责接触的人，在对方的带领下进入银行大厦的地下室，看到了一些特殊的机械，那些机械能够刺激大脑的某些部位，抑制体内silent带来的负面影响，由此达到人类与silent共存的目的。厚树清除了对方的silent，刘毅也及时赶来支援，在死之前那个人希望厚树将遗言转达给Fort的所长雷伊：人类是永远不可能战胜silent的，因为silent从人类的负面情感中滋生，世上又有多少人能够拥有纯洁无瑕的灵魂呢？在此之后厚树才知道，雷伊与那个人是旧相识，以前曾经一起从事研究，但是雷伊对研究内容抱有深深的怀疑，最终离开了那个组织而成立Fort，致力于与silent的近乎永恒的战斗。

第二十章 夜

LUX-PAIN

厚树再次见到了梦境，那是来自于熟睡的夏树的思念，在中世纪捕杀魔女的场景中，夏树拼命逃跑，也许是最近使用能力过多导致精神疲劳才会产生这样的梦境吧。Fort总部传来联络说濒死的成濑信二终于抢救成功，当厚树见到成濑信二的时候，他一副很有精神的样子说起自己遭遇到的事情，当时有个奇怪的男人闯入了他的住所，对他使用了奇怪的机械让他失去知觉，再度醒来的时候发现身处陌生的地方，并且陷入无边的灰暗。本以为自己死定了，但是脑海中回想起朋友们的笑脸，产生了强烈的求生意志，在这种情况下，奇迹般的从死亡边缘挣扎了回来。实际上夏树也有过类似的经历，她的家人都拥有特殊能力，被silent感染者残忍杀害，只有夏树一个人幸存，当时她的精神深处已经被严重破坏，在濒死时同样是见到了最亲近的人的笑脸，因此才打败了死亡活了下来。

野崎美香莫名失踪了两天，虽然对于当记者的来说，这是经常会有的情况，但是当她出现在山濑泪的身边时，厚树仍然察觉到了某些异常。野崎美香不仅被silent所感染，而且精神还受到了



控制，想要带走山濑泪，厚树及时清除了silent，对方能够拥有此等程度的能力，是个相当危险的人物。

成濑信二回到家之后，想像往常一样整理电脑里的各种数据，然后发现有一些奇特的暗号被发送过来，破译之后的内容是：“在上海杀害我方搜查员的感染者已经死亡，请将此人与No.32进行对比。自发搜查中发现AMS银行疑点，我方即日将会见提供情报的男人，其名为格雷亚姆·米拉。有不祥的预感，如果这份报告送至你处，则我已经死亡。届时请封锁如月市，驱除能力者与感染者。”成濑信二将暗号信的内容打印出来，请厚树帮忙交给警方，自己则负责动用网络的力量来应对这件事。

Fort对数据的解析表明，发出暗号信的人是被害的日高老师，他的真实身份是美国CIA，暗号信的内容是请求美军封锁如月市，此事上升到国际纠纷的程度。雷伊所长当机立断，要求厚树保证另外两位能力者山濑泪和神代奈美的人身安全，诺拉保护市民们的安全，夏树搜索目标米拉。Fort迟了一步，在厚树他们有所行动前，米拉就已经利用电视台向如月市发出告示，宣告山濑泪和神代奈美是魔女，是一连串离奇事件的罪魁祸首，要求市民们协助抓住她们，而美军也比预计的时间更早入侵如月市。

黄宁　近几次我都会很无耻的把同学的回函抢过来，所以看在我抢得这么辛苦的份上，让我中奖吧，碎碎念。
读者资料　女，18碎，内蒙古包头市第九中学，014010，QQ792359695

夏树找到了大家的所在地，厚树和刘毅一起出动，救出了被围困的朋友们，但是他们始终找不到神代奈美的所在地。神代奈美的同学东间找到了厚树，告诉他奈美受到了袭击，厚树赶往奈美的所在地，只看到了数十分钟前的一段影像：神代奈美带着大狗美洛迪一起四处躲避，美洛迪不顾奈美的劝阻，独自向米拉发起攻击，虽然它没有受到伤害，但是却被米拉完全操纵了精神，愤怒的奈美动用了自己全部力量，散发出灼热的杀气，动物们渐渐聚集在她身边。影像到这里嘎然而止，无法判断奈美与米拉之前到底发生了什么事情，厚树见到米拉的时候，他狂妄的笑着说：“其实我早就已经死了，但是凭借强大的精神力夺取了一个又一个身体，我渴望获得一切，为此我必须得到强大的力量。”两人的激斗以厚树击溃米拉所感染的silent而告终。

第二十一章 印象：日出-PAIN

根据雷伊所长的说法，从灵性的意义来说如月市堪比罗马和巴黎，罗马和巴黎之所以有异于其它地方而成为大都市的原因，是城市中的某个地方相当于集结所有思念的关口，那个地方的特征就在于它是生者与死者相交的场所，这也是自古以来大都市所具有的共同点。如月市虽然没有发展为大都市，取而代之的却是拥有了某种力量，能聚集巨大的思念从而诞生出拥有强大能力的人，那就是过去所说的守护圣人或圣女，山濑泪与神代奈美的存在就是最好的证明。米拉之所以想要寻找那两个能力者，是因为想要攫取那种巨大的思念与自身同化，若能吞噬相当于是城市化身的少女们的心灵，就能够实现与城市的同化，米拉的灵魂从而能够获得几乎永恒的自由之力。但即使是米拉那样拥有巨大力量的人，也无法完全读取所有人的内心，无法明白那种不合常理的牺牲精神，因此虽然身为超越人类的存在，却败给了人类。



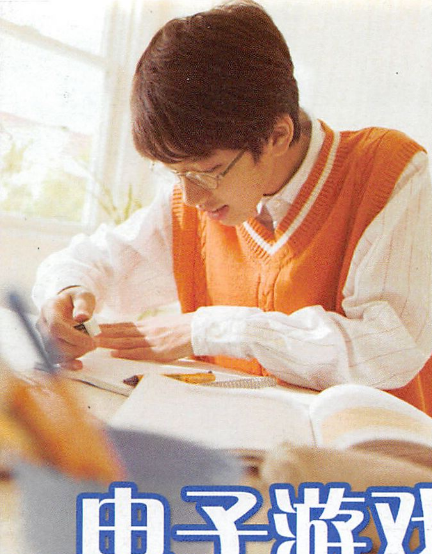


如月市的事件算是告一段落了，厚树和刘毅打算尽快离开这里，虽然对市民们的记忆进行过处理，掩盖了美军入侵的真相，对外宣告是某个教团的恐怖活动，但若是身份暴露始终会带来不利。

清澈蔚蓝的天空下，厚树和刘毅走在离开如月市的大桥上，少女的声音在耳畔响起：“大哥哥还是要走了吗？”本应被抹去相关记忆的神代奈美来为他们送行，小鸟在她身边安静的停留着，她说：“我也是有特殊能力的人，所以不可能忘记你，除非你抹去所有小动物们的记忆。我想，即使不是我这样的人，也一定会回想起来，不想忘记的东西，即使是神灵也无法消除。我相信，大家一定会来的，总有一天。”

山濑泪的事务所里，她懒洋洋的趴在办公桌上，思绪从电影转到了手中的小饰物上，这个东西是谁送的呢？感觉好模糊。在拼命回想之后，山濑泪像触电一样跳了起来，这个东西是厚树在她出院的那天送的，为什么，为什么会把他的事情完全忘记了呢？过去的回忆像潮水一样涌了出来，厚树要走了，厚树不在了！山濑泪夺门而出，不顾一切的奔向那座大桥，由于她的特殊力量，她一路碰触过的同学们也陆续回想起了厚树，她不由分说抢走了御堂光的摩托车，向大桥飞驰而去，眼泪像断了线的珠子一样飘洒在风中。尽管已经用尽全力，但是仍然没有见到厚树离去前的最后一面，眼前只有空荡荡的大桥……

真的感觉不可思议，曾经发生过的事情就好像是一场梦一样，只留下虚幻的感觉，但是大家都很清楚，那些不可思议的事情都是从厚树作为转学生进入如月学园的时候开始的，不，也许在此之前就已经开始运转了。不知今生是否还有缘见面，无论如何，厚树像几乎要毁灭自己一样拼命使用能力拯救其他人，那种温柔而强大的守护，永远不会忘记。



相信很多同学都很抵触考试，小学生觉得老师当着同学念分丢人现眼，初中生怕拿回家让家长签字，高中生讨厌老师那些陈词滥调，大学生是怕无法毕业。所以可以看出考试是个可怕的东西。上学要考试，面试要考试，升官要考试，食品要合格，用品要无害，就连相亲也如同一场考试一样，所以考试是无处不在的。但是这个东西又永远也不会取消，因为只有考试才能衡量一个人的“份量”，才能知道你还缺乏什么，才能知道你是否适合这个职位。而玩游戏是没有考试的（如果游戏里的关卡不算的话），你随时想玩都可以拿起来，不想玩就关掉，它是用来休闲的。现在，万恶的我们将游戏编成题，让你们连玩游戏都不能放松下来（主要是第99期完成后读者反应比较不错），看看你值多少分吧！

电子游戏问答第二篇
游戏，也是一门学问

考试，作为每一个做过学生的人必须经历的事情……（众读者：别拿第99期的开篇糊弄我们！）好吧，被看穿了。由于各位老师都很忙，本次考试由库巴监考，不知道第99期的考试有没有难倒大家，分数不好的同学是否努力学习了呢？你说学这个没有用？让我来告诉你，不仅仅是游戏，你每天干的每一件事情都是有学问的，就连大便……（翔武：这是考试！再提糟糕物就进小黑屋！）

游戏是一门学问，也应该像学知识一样认真对待，既然爱玩，为什么不多学多问一些呢？既然有爱，自然有关注，无数个经典无数个神作就像数理化史地生一样，一定有你爱学的擅长的，可是全面发展的教育体制要求大家掌握所有知识，所以我们这些做“老师”的就要集体出题难为大家了。其实有些问题（比如KUSO问题）除了出题人（比如翔武）以外，其他人都是一头雾水，所以要看各位同学是否把老师的知识都学到手了。咳、咳（清了清嗓子，看了眼手腕上的劳力士），其实上次是模拟考试，这次才是正式记录成绩的考试，考试科目是游戏常识文理双综，考试范围是从小学一年级到现在，考场在3号楼2层8房。依然是50道题，每题2分，考试时间为60分钟。大家不要有心理负担，只要考出自己的真实成绩就可以了。发现作弊者一律按0分处理，使用谷歌百度者的成绩册上会有猥琐香蕉男印记，替考者在操场上露脐罚站。听清楚的人可以去考场准备考试了，祝愿大家能考出一个好成绩！



葛芸辉	让我们翘首以盼PG的1000期到来吧！
读者资料	男，17岁，大连第二十四中学高一，116001，QQ494041492

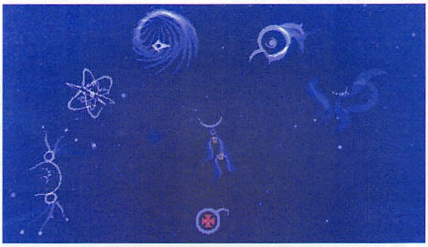
游戏常识篇

这里的题目主要考察玩家们对于游戏的基本常识方面的掌握情况，如果你认为自己对于各种游戏了解得十分透彻，那么下面的问题将是十分容易回答的。

1：《勇者别嚣张》的最强勇者的名字叫什么？
A：ユーテー　B：さる
C：せんせい　D：ああああ



2：除了养成类游戏不会出现失败情况外，几乎所有游戏都会有失败的可能性，然而有一款游戏却不会出现失败现象，请问以下哪款游戏是绝对不会出现失败情况的呢？
A：《口袋妖怪突击队》　B：《心跳回忆》
C：《啪嗒碰》　D：《浮游世界》



3：以下四款游戏均由电影改编，请问哪一款游戏是和电影几乎同时发售上映的呢？
A：《贝奥武甫》
B：《大雄和绿巨人DS》
C：《史莱克怪物和驴子》
D：《蜘蛛侠3》

4：以爽快的线性动作战斗系统为卖点的NAMCO招牌游戏传说系列，系列起点的第一作叫什么名字？
A：《宿命传说》　B：《幻想传说》
C：《永恒传说》　D：《世界传说》

5：忍者是个神秘的职业！虽然是这样说，但现在好像无论哪个游戏里都经常有忍者出来……究竟是忍者太多了不好就业还是其他什么原因呢？那么，下面这几部游戏中，哪一部游戏当中没有忍者角色出没呢？
A：《超操纵机械MG》
B：《新牧场物语 符文工坊》
C：《怪物猎人P2G》
D：《纯真传说》

6：下面哪一款网络游戏自从公布掌机版之后就没有后续消息了？
A：《热血传奇》　B：《仙境传说》
C：《梦幻之星》　D：《魔兽世界》

7：动漫改编游戏和电影改编游戏虽然很烂，不过每每有动漫、电影大作面世，还是会有相应的游戏作品接踵而至，那么，下面这几部游戏中，哪一部不是电影跟风作品呢？
A：《贝奥武甫》　B：《蜘蛛侠3》
C：《恶魔猎人》　D：《神奇四侠》



8：以下哪一代FF正传的主角是没有默认名字的？
A：《最终幻想》　《B：最终幻想Ⅱ》
C：《最终幻想Ⅲ》　《D：最终幻想Ⅳ》

9：下面的哪一款游戏提倡在户外玩？

A：《黄金的太阳》　《B：我们的太阳》

C：《恶魔城》　《D：魔界村》

10：请问下面哪款游戏是PSP上首款竖版游戏？

A：《1945》　B：《不能饶恕你》

C：《数独》　D：《音乐节拍》

11：迷宫系列向来都有着相对固定的用户群和爱好者，几乎每款迷宫类游戏都有一些FANS，所以各个厂家也瞄准了这块市场，纷纷将自己旗下的作品改头换面成迷宫类游戏推出。那么，下面这些作品里，哪款不是让人爱不释手的迷宫游戏呢？

A：《樱花大战 戏剧性迷宫》

B：《陆行鸟迷宫》

C：《风来的西林 沙漠魔城》

D：《迷宫战斗编年史》

12：PSP平台上第一款18禁的游戏叫什么名字？

A：《魔力女仆》

B：《只属于我的果实》

C：《战神》

D：《横行霸道》

13：好像上一次问答的时候八房有出一道关于游戏主角名字的题，当时有说过"为了让自己游戏的主角名字醒目，各大厂商都较劲了脑汁"一类的话，其实不仅是游戏主角，游戏本身的名字也让厂商头疼——下面哪部游戏的名字最长呢？

A：《简单DS系列 vol 14》

B：《脑白金2》

C：《脑白金》

D：《光之美少女DS》

14：下列角色中，在《逆转裁判》系列1－4代里始终没有缺席的人物是谁？

A：御剑怜侍　B：绫里真宵

C：系锯圭介　D：矢张政志

15：以下GBC游戏中，彩色专用的是哪一个？

A：《星海传说 蔚蓝星球》

B：《POP' MUSIC 动画音乐》

C：《赛尔达传说 梦见岛DX》

D：《心跳回忆 POCKET》

16：SNK最近发售的PSP版街机合集中，没有以下的哪个游戏？

A：《真侍魂》　B：《饿狼传说》

C：《合金弹头》　D：《KOF 94》



17：目前还在继续推出续作的洛克人系列是下面的哪一个？

A：《洛克人X》　B：《洛克人ZERO》

C：《洛克人EXE》　D：《流星洛克人》

18：历代的FF作品中，下面哪一作被炒冷饭的次数最少？

A：《最终幻想1》　B：《最终幻想3》

C：《最终幻想4》　D：《最终幻想6》

李磊	百期寄了两张卡，这是一张，另一张在抽PSP的时候再拿出来吧。（库巴：抽奖是很公平的事情，PASS一张。）
读者资料	男，17岁，天津市汉沽区四季花苑7号楼，300480，QQ376875233

19：下面的人物中，哪一组的相性最好？
A：马里奥与大金刚
B：路易奇与林克
C：库巴与碧奇公主
D：萨姆斯与密特罗德





20：给大家看看八房玉树临风英俊潇洒人见人爱花见花开的脸。哎，你说这算不算杀必死？好吧，我们的问题是，我到底有多帅（被打晕拖走）——是，这张脸是用什么软件制作的呢？
A：WII EDITOR　B：VII EDITOR
C：MII EDITOR　D：HII EDITOR

业界问答篇

你对于游戏业界的历史很熟悉吗？下面的问题包含了从掌机出现到现在的20多年中业界的许多历史和人文方面的内容。如果你在同学面前永远不缺乏谈资，那么你也应该能够做对下面的答题。

21：日系厂商并购案历史上惟一告吹的一次是哪两家公司之间的合并？
A：SEGA×BANDAI
B：SQUARE×ENIX
C：NAMCO×BANDAI
D：SEGA×SAMMY

22：马里奥大叔的名字究竟是怎么来的呢？
A：游戏开发者友人的名字
B：宫本茂突发奇想编出的名字
C：一个与马里奥长的很像的人的名字
D：任天堂赞助商的名字

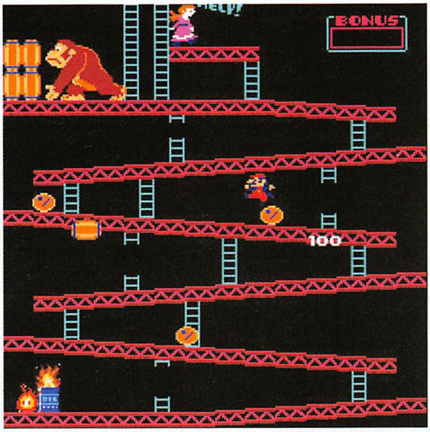


23：以下哪个不是曾开发“热血”系列作品小组所开发的游戏？
A：《爆热躲避球斗士》
B：《双截龙ADVANCE》
C：《超热血高校躲避球部》
D：《加油 躲避球斗士》

24：GBA的FAMICOM MINI一共推出过多少部游戏？
A：10部　B：20部
C：30部　D：40部

赵政	期待着高三毕业后的“NDSL归来”，我们6月份见。（库巴：记得买PG哦！）
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市第一中学高三，110042，QQ532635307

25：《大金刚》系列的初代主角是谁？
A：Donkey Kong
B：Didi Kong
C：Dixie Kong
D：Mario



26：关于国夫和鲛岛力的关系，说法正确的是哪一项？
A：大哥与小弟的关系
B：同校同学
C：好友兼对手
D：情敌

27：以下哪款游戏曾经引起种族歧视的官司？
A：《无限回廊》
B：《GTA罪恶都市》
C：《GTA自由之城》
D：《忍龙DS》

28：《JUMP究极明星大乱斗》参展作品共有多少部？
A：40部　B：41部
C：42部　D：43部

29：《口袋妖怪》之父——田尻智的第一部作品是什么？
A：《口袋妖怪 红/绿》
B：《太空侵略者》
C：《Quinty》
D：《铁板阵》



30：《俄罗斯方块》最初是由谁制作的？
A：宫本茂　B：Alex Pajitnov
C：横井军平　D：中山隼雄

软硬规格篇

作为一名玩家，对于游戏的软硬件知识是不可缺乏的。接下来的问题将考察大家对游戏主机和软件的一些常识的掌握能力。有一些题目难度还是很高的哦。

31：历史上第一个使用锂电池的掌机是哪一个？
A：GAME.COM
B：GBA SP
C：NDSL
D：GAME GEAR



孙笑	大家为了高考后的玩而拼命吧！（库巴：加油哦！）
读者资料	男，北京市朝阳区林翠西里小区4号楼，100192

32：以下哪一台掌机可以当作家用机的外接手柄来使用？
A：GB B：GBA C：NDS D：PSP

33：外设是在常规输入设备无法满足游戏需求时，用以进行人机交互的补足手段，现在很多游戏都有自己的外设，那么，下列这数款游戏中，哪一款游戏有专用的外设呢？
A：PSP《随意拍》
B：GBA《轰震钻头》
C：NDS《战斗！押忍！应援团2》
D：GBA《口袋妖怪》

34：第一台能够使用非官方周边烧录卡的掌机是下面的哪一个？
A：Game&Watch B：GB
C：GBA D：NDS



35：下面的掌机中，售价最高的是哪一台？
A：LYNX
B：PSP
C：PC-E LT
D：NDSL

36：《怪物猎人P2G》正常运行的最低版本系统是哪一项？
A：3.52 B：3.71 C：3.8 D：3.9

37：去年是FF系列诞生的20周年，那么以下在掌机平台上发售的哪一个外传作品跟另外3个选项没有内容方面的联动？
A：《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》
B：《最终幻想战略版 狮子战争》
C：《最终幻想水晶编年史 命运指轮》
D：《最终幻想战略进化版2》

知识进阶篇

经过前面的预热，现在真正的考验开始了。下面的题目对于游戏知识内容的考察会更加深入一些。不用担心，只要你平时对于这些游戏多接触的话，答案自然就摆在你的面前。注意：细节是很重要的哦！

38：老有人说我们出题总是太偏，好吧，那这次我们就拣热门的游戏来出题如何？今次的《怪物猎人P2G》算是够热门了吧？那么，以下描述中。不正确的是哪一条呢？
A：G祖龙的金身阶段血量超过G级金狮子的总血量。
B：双子の黑狼鸟这个任务是能够破坏怪物器官最多的任务。
C：集会所上位阶段能造出的武器攻击力最高不超过1248。
D：农场可以网到旗鱼。

39：下面哪一部京都动画到目前为止还没有推出过掌机游戏？
A：《Air》 B：《Clannad》
C：《凉宫春日的忧郁》 D：《幸运星》



王之平	抽我吧！（库巴：长这么大头一次听到这种要求。）
读者资料	男，18岁，江苏省扬州市一沙南一村7幢，225001，QQ916590914

40：游戏主角个个都是不死之身、金刚之躯吗？显然不是，许多游戏里，玩家控制的主角都是很脆弱的，且不说被敌人打倒会挂掉，就是从稍高的地方跳下去也会让一大票主角领便当。嗯，我们的问题是：下面这四个游戏里，哪个游戏的角色不会因为饿肚子而挂掉呢？

A：《特鲁尼克大冒险》

B：《幸存少年 迷失蔚蓝》

C：《世界树迷宫》

D：《怪怪水族箱》

41：面对强大的总BOSS，菜鸟玩家们难免都会折戟沉沙，不过凡事总有例外，某些总BOSS做得相当崩坏，会让人能够以某种奇怪的方式解决掉……那么以下四个游戏里，哪个游戏的最终BOSS能够用最简单的方法解决掉呢？

A：ARC《名将》

B：FC《龙穴》

C：GBC《星海 蔚蓝星球》

D：PSP《最终幻想 危机核心》



42《美妙世界》的美版名称是什么？

A：It’s a Wonderful World

B：It’s a Perfect World

C：It’s an Amazing World

D：The World Ends with You

43：格斗游戏《街头霸王2》的四天王中，谁的名字是日美版相同的？

A：BARLOG

B：VEGA

C：SAGAT

D：M.BISON

44：《幸存少年》系列第一作副标题是以下哪一个？

A：LOST IN BLUE

B：脱出！双子岛

C：孤岛的冒险者

D：小岛的大秘密

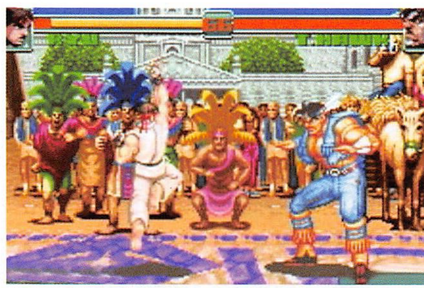
45：GBA上的《街霸2 Revival》是以哪一代街霸为蓝本制作的？

A：《街霸2天下斗士》

B：《街霸2冠军版/高速战斗》

C：《超级街霸2新的挑战者》

D：《超级街霸2X 大师的挑战》



46：《超级马里奥兄弟》、《街头霸王》、《双截龙》、《生化危机》这四款游戏的共同点是什么？

A：背景音乐风格相同

B：四款游戏于同一年发售

C：主角都是为了救出公主而战斗

D：都改编成电影过



李高杨	我高四，我幸福。希望所有学生们都珍惜学习的机会，因为这真是成功的捷径，绝对没说笑！（库巴：同感。）
读者资料	男，19岁，河北省高碑店市世纪个场北门，074000

搞笑乱弹篇

这毕竟不是期中考试，所以各位同学大可不必紧张，下面的题目都是有一定KUSO内容在里面的，希望大家看了之后不要趴下。特别提醒一下，出题的小编们很多都擅长冷笑话，如果各位御寒能力低下的话，在核对答案的时候务必准备好暖水袋和棉被等物品，以防不测。

47：《蜡笔小新电影乐园大活剧》中小新用手指捅别人屁股的手势和火影忍者中的哪个结印最为相似？

A：虎之印

B：龙之印

C：蛇之印

D：龟之印



48：“哎呀，别提多倒霉了，今天提片去打沙师弟，结果一上来就被威慑，然后直接猫了。”“你这算啥，上次他们三件校服去打红跳，落地第一刀就取消硬直改冲，直接从三人身上踏过去，那边那个拿桃笛的还没从城楼上跳下来就orz了。”——上面对话中的两位玩家是在讨论什么游戏呢？

A：《西游记 金角银角的阴谋》

B：《惊悚女子高生 逃脱》

C：《怪物猎人P2G》

D：《炸弹人大陆》

49：《忍者龙剑传》系列和《死或生》系列游戏制作人坂垣伴信，国人给他起的“爱称”是什么？

A：不要脸　　B：二皮脸

C：婴儿屁股脸　D：硫酸脸

50：最后一题了，这题跟游戏一点关系都没有，跟本次考试干系重大，可以看作是讨好判卷老师的最后机会。题目就是，本次考试的开篇中，一共出现、隐藏了几位掌机迷的编辑？

A：3位　B：4位　C：5位　D：6位

答案公布篇

确定你的回答没有问题了吗？结束时间到了，大家停止答题，把试卷正面朝上放在桌子上，然后……自己照着答案对一下，给自己打个分数吧！

答案1：D

最强勇者的名字就是“啊啊啊啊”。“ユーテー”是一周目最后一关的勇者，然而最强的正是二周目勇者超器张模式中最后一关的“ああああ”了。当看到这个勇者出场时每个玩家都不禁会心一笑，因为平时玩日文游戏输入名字时都会偷懒，就连日本玩家也会这样偷懒，于是无数的RPG游戏中出现了无数个叫“ああああ”的勇者，这些勇者终将走到最后打倒最终BOSS，所以SCEI公司给最强大的勇者命名为“ああああ”，也许正是因为这不负责任的命名，使得这些勇者都非常生气吧？（笑）

答案2：D

在《浮游世界》中玩家的浮游生物只要吃了对方身上的所有小球，对方就会碎成许多单细胞生物任人宰割，然而玩家操控的浮游生物就算被对方吃光了身上的小球也不会碎掉，仅仅是退回到上一层水面，只要再吃红色细胞就可以再次进攻刚才咬自己的“凶手”了。所以这是一个不会失败只要不停地玩就会成功的游戏。

答案3：B

当然是今年3月6日发售的《大雄和绿巨人DS》了，游戏和电影版《大雄和绿巨人》都是全新制作，不像以往的电影版都是“复刻”以前的超长篇漫画。机器猫和大雄依然魅力十足，玩家们都去影院看了电影，影迷们都掏出腰包买了游戏，像这种游戏电影同时发售上映的事情并不多见，只有经典中的经典，才有这样的胆量。



答案4：B

SFC版的《幻想传说》是传说系列的第一作，游戏采用了当时卡带媒体上的48M超大容量，此外还加入了主题曲，这也成为后来传说系列的一大特色。然而由于当年游戏发售的时间与日本国名RPG《勇者斗恶龙Ⅵ》撞车，人气与销量均受到了一定程度的影响。好在之后的《宿命传说》、复刻版的《幻想传说》和《永恒传说》在PS主机上的不俗表现，使得传说系列成为了NAMCO的一个标志性作品。但是不知何故，在传说频道的日文官网上没有看到SFC版的《幻想传说》，所以不要把最底下的《宿命传说》误认为是系列的最初一作了。



顺带一提，《幻想传说》也是系列复刻次数最多的一部作品。

游戏平台	推出日期	发售价格
SFC	1995/12/15	11800日元
PS	1998/12/23	5800日元
GBA	2003/08/01	4800日元
PSP	2006/09/07	5040日元

答案5：C

为什么是C！怪物猎人里明明有忍者装和忍者武器啊——不过就算穿上那个，猎人还是猎人吧……《超操纵机械》里面有忍工房，虽然巨大忍者机器人不算是忍者，不过卖给大家巨大机械人的确实是忍者没错——虽然也兼任工房主（爆）。《符文》不但有忍者MM，而且她还是可攻略女主角之一哦。《纯真传说》的千岁MM人气很高，她虽然非常的感性，一点也不克制，但确实是忍者……

答案6：B

日本GungHo会社于去年7月举办的事业说明会中，发表将推出改编自知名网络游戏《仙境传说》的NDS新作《仙境传说DS（暂称）》。GungHo于事业说明会中发表，将正式进军游乐器游戏市场，除了先前并购的老牌游戏开发商Game Arts之外，GungHo本社也将投入单机游戏的开发与发行。《仙境传说DS》将由GungHo自主研发，是一款实时操控的动作角色扮演游戏，并将加入活用Wi-Fi无线网络的交流功能。GungHo社长表示，从目前日本250万《仙境传说》登录会员的基础来看，估计本作至少可达到10万套左右的销售成绩。NDS版的《仙境传说DS（暂称）》当时预定将会在2008年内推出，但是至今却杳无音讯消失在人们的视线中了。



答案7：B

《贝奥武甫》是英国以古英语记载的传说中最古老的一篇，不久前改编成电影，这部游戏也是配合电影而发售的——虽然明显是在模仿战神，但这部游戏确实有点烂……《蜘蛛侠3》和《神奇四侠》则是配合同名电影的。除此之外PSP上还有很多电影跟风作，比如跟风《300》的《斯巴达三百勇士 光荣进军》和跟风《加勒比海盗》的同名作品。其实更早的在GBA时代，《范海辛》和《卧虎藏龙》等游戏就着实雷到了诸位玩家。啥？你说《恶魔猎人》是

黎伟滨	《BEAT》真是一款相当有创意的游戏！要是在气氛营造上和打击感上再加强一下的话就相当完美了！
读者资料	男，22岁，广东省佛山市南海区桂城东怡花园D区，528200，QQ532630161

怎么回事？啊，那个啊……那是《鬼泣》的另外一个译名（爆）。

答案8：A FF Ⅱ的4位主角：斐里奥尼鲁(Frioniel)、玛利亚（Maria）、卡伊（Guy）、雷恩哈特（Lionhart）。FF Ⅲ的4位光之战士最初并没有名字，但是在重制的NDS版中，4人被赋予了各自的名字：鲁内斯（Luneth）、阿克（Arc）、蕾菲娅（Refia）、因格滋（Ingus）。从FF Ⅳ开始不再采用4位光之战士的设定，转而以默认职业体现出主角的性格特征：暗黑/圣骑士塞西尔（Cecil）、白魔道士萝莎（Rosa）、龙骑士凯恩（Cain）。

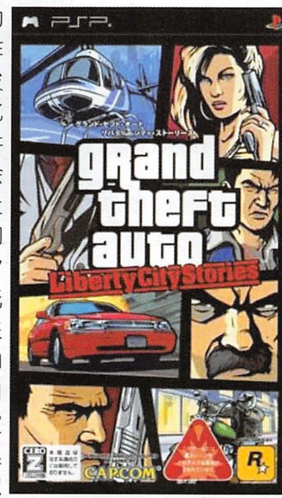
答案9：B 由KONAMI招牌制作人小岛秀夫领衔开发的《我们的太阳》，是一款在卡带中内藏太阳光感应器的另类动作RPG。游戏中玩家将化身为一名吸血鬼猎人，前往被吸血鬼所占据的城堡进行讨伐，最终目的是将隐藏在城堡迷宫最深处的头目打倒。游戏中玩家可以借由太阳光感应器收集阳光，并以此作为所使用武器太阳枪的能源来战斗。同时在游戏卡带中内藏有一个计时功能，可以实际反应出玩家游戏的准确时间，当现实世界的太阳夕沉之际，游戏内的时间也一样会从日落变成夜晚。另外本作还对应GBA的通信机能，最多可以四人同时对战。



答案10：B 2007年11月15日发售的《不能饶恕你》并没有优秀的画质，操作也非常单一，却荣登FAMI通白银殿堂，凭借的正是首款竖版PSP游戏的特殊身份，当然荣登白银殿堂的另一个原因就是它拥有冒险解迷游戏中“最”优秀的剧情，剧情开始很平常，越往下玩越吸引人，最后所有的案件可以连在一起，波折起伏。如果操作能够提高一些的话，进入黄金殿堂绝对不是梦想。

答案11：D 错答A的统统跑去面壁，人家上期才做了那游戏的上手攻略……至于西林系列则是迷宫的宗师级作品，只要接触过迷宫系列应该都不会答错。提起迷宫的话大家一般都会想起DQ系的特鲁尼克系列，其实FF系也是有自己的迷宫作品的，陆行鸟迷宫也陆陆续续出了好几代了。《迷宫战斗编年史》其实是迷宫制造系列的作品，这个系列并非以踏破迷宫为游戏目的，而是通过自己搭建迷宫吸引怪物来进行发展。

答案12：D 《横行霸道》系列登陆PSP平台第一作的副标题叫做《自由城故事》，也是PSP上全球销量最高的游戏。由于系列一直以追求赤裸裸的暴力发泄行为当作卖点，率先发售的美版被北美的娱乐软件分级委员会（ESRB）打上了M的标签，即此游戏适合17岁以上的玩家。然而后来经由CAPCOM代理在日本国内推出时，被日本的电脑娱乐分级组织（CERO）升级为Z的标签，即仅适合18岁以上的成年人购买。一个游戏在两个地区不同的分级待遇，也体现出了欧美和亚洲之间存在的文化差异。



答案13：A 脑白金的原名是《东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修脑を锻える大人のDSトレーニング》，全长43字。脑白金2的全名则是《东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修もっと脑を锻える大人のDSトレーニング》，全长46字。光之美少女的全名叫《ふたりはプリキュア MaxHeart DANZEN! DSでプリキュア力を合わせて大バトル!!》，算上符号都不够40字，明显不够班嘛。至于A……那个“游戏”的

刘浩	真希望《掌机迷》办个刷机学堂，很希待。（库巴：你想说希望还是期待？期望还是词，希待就不是词了。）
读者资料	男，18岁，天津市塘沽区杭州里，300451

原名叫《SIMPLE DS シリーズ Vol.14 THE自动车教习所DS−原动机付自转车&普通自动二轮&大型自动二轮&普通自动车&普通自动车二种&中型自动车&大型自动车&大型自动车二种&大型特殊自动车 けん引》。不行，试了几次，根本没法一口气念下来嘛！

答案14：C

《逆转裁判》系列的前3部剧情紧密相关，许多人物都是必定登场的，如御剑和真宵。但是到了4代，由于制作人极力推介新主人公王泥喜法介，以前的旧人物大部分都不再露面了。4代中的旧面孔少得可怜。但是在第四章回忆的部分里，刑警系锯圭介依旧有机会重新登场，结果他成了除成步堂、亚内检察官和裁判长外唯一保持系列4代全勤的角色。至于"事件的背后果然是矢张"这个倒霉鬼，在2代中就已经缺席，当然不是全勤角色了。



答案15：B

《星海传说 蔚蓝星球》虽说是在2001年发售的，但是却是GB和GBC共通的，颜色方面欠缺了一些，如果是GBC专用就不一样了。《POP' MUSIC 动画音乐》是GBC专用的。《赛尔达传说 梦见岛DX》中只有新增的彩色迷宫才需要GBC，否则就被挡在门外进不去了，其他迷宫都可以用GB进行。《心跳回忆 POCKET》也是GB和GBC共通的，游戏的素质也非常的好。

答案16：A

2008年4月29日发售的PSP美版《SNK经典合集Vol.1》中，收录的游戏都是SNK早期的一些名作，其中的系列作品大部分都是初代，如饿狼、龙虎、世界英雄、KOF、合金弹头、侍魂等等。而《真侍魂》是侍魂系列的第2部作品，以前在家用机上只移植给SNK自己的NEO GEO CD主机，以及在PS1上以合集的形式出现（剑客指南录）。SNK在去年公布的街机移植PS2的多部作品中，《真侍魂》被收录在《侍魂六番胜负》中，但是该作至今没有发售。在PSP的美版合集中，只有侍魂的初代。

答案17：D

由稻船敬二主持开发的《洛克人》系列，自1987年在FC上推出初代以来，又衍生出许多个系列。其中大家熟悉的有X系列、ZERO系列、EXE系列等等。这些系列到了PS2和GBA时代基本上就终结了，只有EXE系列撑到了NDS时代，而且只有5是DS版，6又回到了GBA上。ZERO和EXE这两个系列目前已经被ZX和流星两系列取代了，CAPCOM的制作人员也曾经在多个场合下声称，ZERO和EXE的系列已经完结。但是依旧有许多ZERO的粉丝强烈要求推出ZERO的续作，至于CAPCOM会不会像对待X系列那样大发慈悲，还是很难说的事情。而《流星洛克人》3代的官网已经开设，这张壁纸就是来自那里。



答案18：B

这个可以参考上一期与冷饭有关的那篇文章想一想。仔细回忆回忆，FF系列被



陈建宁	我心目中的英雄一直是小红帽水管工，但我也爱库巴！（库巴：如果我抽奖，一定让你中！）
读者资料	男，15岁，上海市普陀区雪松路393弄，200331，QQ168144340

重制和复刻的频率在游戏史上都是数得上的，这也是SE被一些人诟病为“毒瘤”的一个原因。其中历代FF的作品里，被炒最多的是1、2、4代，从FC/SFC到PS、WSC、GBA和PSP/NDS，这三部作品被炒的次数都是5次。其次是5代和6代，从SFC、PS到GBA，一共被炒了3次。FF3只有FC和NDS版两次，算是比较少的了。顺便说一声，如果不是比炒冷饭而是比衍生作品阵容和制作投入的话，那么哪一代都比不上FF7这么华丽。

答案19：B

其实仔细看看这些人的关系就知道了。马里奥与大金刚在最初的《大金刚》街机中就是敌对的，《马里奥对大金刚》也很好地诠释了他们俩的死对头关系。库巴和公主就不必说了，马里奥系列里几乎每一代都是主人公为了拯救被库巴抓走的公主而爬山涉水不辞辛苦。萨姆斯本来是跟宇宙浮游生物密特罗德誓不两立的，但是因为被X生命体侵蚀，才不得不从密特罗德提取生物中提取DNA疫苗挽救自己。至于路易奇和林克，他们俩并没有什么利益冲突，而且在很多地方具有共同的特性：都是任天堂的游戏明星，都是身材挺拔相貌英俊，都戴着绿帽子（汗）……



答案20：C

一提起这种以蒙太奇方法拼凑组出自己面孔的软件，大家第一反应想到的都是WII EDITOR，不过WII EDITOR并不支持图像输出，这么清晰的图片显然不是抓屏来的，所以要排除A。至于B，虽然英明神武的神机威力棒功能秒杀一切主机，可惜人家并不屑于这种小CASE啦（笑）。D则是根本不存在的东西。MII EDITOR是一位有爱人士推出的在线编辑器，风格与WII EDITOR非常相似，广受欢迎——不过这也触了老任的逆鳞，这个网站现在已经在老任的压力下被迫关闭了……

答案21：A

1997年1月27日，SEGA为了对抗声势日渐壮大的索尼PS阵营，宣布将与著名的玩具及游戏厂商BANDAI进行资本重组，双方商订于同年10月1日正式合并，震惊了整个日本业界。可是5月初忽然传出SEGA与BANDAI合并契约书延期至7月的消息，到了5月27日，SEGA与BANDAI举行联合记者会，宣布合并取消。当时的SEGA社长中山隼雄对这次事件表示非常失望，并说：“我做梦也没有想到合并会取消。”这次合并对于当时的双方来说都是有利的，BANDAI可以不用破产，而SEGA则可以获得BANDAI旗下大量动画的版权来开发改编游戏，影响力足以匹敌SQUARE和ENIX加盟索尼PS阵营的强大声势。但是没过多久BANDAI却因为电子宠物鸡（从某种意义上来说这也可以算得上是掌机的一种）的大卖，一举化解了财务严重赤字的麻烦。况且SEGA自身也因为1996年街机市场的失利导致经营情况不佳，而BANDAI方面本来就不愿意合并，既然财务问题已经解决当然就推翻合并契约书了。

答案22：C

说起来，马里奥的得名确实与当初的奥斯卡小金人有异曲同工之妙。1931年，电影艺术与科学学院图书馆的女管理员玛格丽特·赫里奇在仔细端详了金像奖之后，惊呼道：“啊！他看上去真像我的叔叔奥斯卡！”结果小金人就叫奥斯卡了。至于马里奥，我们说过他一开始被称作“Jump Man”，当时任天堂北美分部的人在推出新游戏的时候，正在为怎么给这个大叔起个好听的名字而发愁，此时他们租借的办公楼的房东Mario Segali突然闯进会议室，向他们催缴房子的租借费。这时他们意外地发现Mario Segali也是一张圆脸而且留着小胡子，与Jump Man实在太像了，于是决定给水管工起名叫Mario，这也算是歪打正着吧，一个意外的决定造就了一个游戏界的不朽名人。（也有人说Mario Segali是NOA所在楼房的清洁工。）



答案23：D

在FC时代“热血”系列家喻户晓，而开发热血系列的TECHNOS JAPAN公司在1995年12月15日倒闭。在这之后，TECHNOS JAPAN的社长泷邦夫带领着“热血”系列小组的一些成员加入了MILLON公司，并且“热血”系列的版

权也由MILLON管理。以上的几款作品中，除了《超热血高校躲避球部》以外，都不是热血系列作品。但《双截龙》系列是TECHNOS早期系列作品，《双截龙》系列的版权和热血系列一样都是归MILLON管理，GBA的《双截龙ADVANCE》就是由原小组成员开发的。此外A选项的《爆热躲避球斗士》也是由原热血小组开发的，可以算是一款尝试作品。而《加油躲避球斗士》是根据同名动漫改编的游戏作品，和热血系列的小组没有关系，由当时的BANDAI公司发售。

答案24：C

GBA的FAMICOM MINI一共推出过30部作品。这些作品分别是：

FAMICOM MINI第一弹	
Vol.01	超级马里奥兄弟
Vol.02	大金刚
Vol.03	冰峰攀登者（冰人）
Vol.04	越野机车
Vol.05	赛尔达传说1
Vol.06	吃豆人（小精灵）
Vol.07	铁板阵
Vol.08	MAPPY（猫捉老鼠）
Vol.09	炸弹人
Vol.10	星际战士
FAMICOM MINI第二弹	
Vol.11	马里奥兄弟
Vol.12	接龙
Vol.13	气球大战
Vol.14	拆屋工
Vol.15	马里奥医生
Vol.16	DIG DUG（叮铛）
Vol.17	高桥名人的冒险岛
Vol.18	魔界村
Vol.19	兵蜂
Vol.20	加油！伍右卫门
FAMICOM MINI第三弹	
Vol.21	超级马里奥兄弟2
Vol.22	谜之村雨城
Vol.23	银河战士
Vol.24	光神话 帕尔提纳之镜
Vol.25	赛尔达传说 林克的冒险
Vol.26	新鬼岛
Vol.27	FAMICOM侦探俱乐部
Vol.28	FAMICOM侦探俱乐部2
Vol.29	恶魔城
Vol.30	SD高达世界

答案25：D

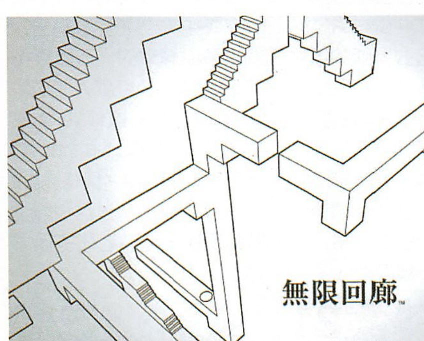
怎么你不相信，马里奥怎么会是大金刚的主人公？没关系，所谓无图无真相，大家看看1981年街机版《大金刚》初代的截图就知道了。最初宫本茂设计的《大金刚》的故事剧情与好莱坞大片《金刚》真有几分相似，都是一个金发美女被大猩猩掳走，被带到很高的地方，而主人公的任务就是一边躲避大猩猩扔下来的各种东西一边爬高，最终救出女主角。当时这个小胡子水管工还没有名字，因为总是跳来跳去，所以人们叫他“Jump Man”，也就是后来的Mario。

答案26：C

国夫和鲛岛力在《热血硬派》中两人最初以敌对出现过，之后在游戏中的关系既是好友，又是作为竞争的对手。国夫：在游戏中没有全名，名字来历是TECHNOS JAPAN社长泷邦夫的名字。是热血高校三年级学生，也是热血高校老大，生日11月27日。国夫是一个很有正义感的热血不良少年，运动万能，是热血高校躲避球部的主将。必杀技是音速踢。鲛岛力：最初街机版给他的名字是云雀力。是花园高校三年级的学生（中途留级一年），同时也是学校的老大，生日5月5日。和国夫一样，鲛岛力也是运动万能型的，在花园高校橄榄球部担任主将。最初在《热血硬派》中作为第一版的BOSS出现，和国夫是对立的，在两年后的《热血物语》故事中，两个人结为好友兼宿敌的关系。

答案27：A

《无限回廊》发售没有多久，就收到了种族歧视的状纸。原来游戏中主要操作是玩家控制一个白色木偶形小人走到黑色小人处，接着就会在某处再出现一个黑色小人，如此反复。这样的游戏系统让美国的一位妇女感觉黑色小人似乎被白色小人“吃掉”了，所以



陆潇玮 嗯，上不上你们决定吧。不过，不上的话……大哥我很生气，后果很严重。（库巴：我怕过谁？）
读者资料 男，18岁，江苏省太仓市城厢镇锦州路水关园，215400，QQ253565468

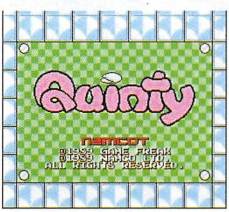
向当地州立法院提交了起诉，不过最终却不了了之，也许是妇女被家人朋友说服了吧。如果官司真的打赢了，恐怕以后各游戏厂商制作游戏时都要设计成玩家可以给主人公自定义颜色了吧。（笑）

答案28：C

《JUMP究极明星大乱斗》是《JUMP超级明星大乱斗》的续作，在登场作品方面，从原来的27部增加到42部，收录了《JUMP》各时期的代表作品。按时间说起来，今年差不多应该推出新作了。

答案29：C

1989年田尻智大学毕业后，决定进入TV游戏界。使田尻做此决定的原因很简单，在田尻每深入研究一款游戏的同时，也发现了它或多或少的缺憾，所以田尻希望可以自己来制作自己喜欢的游戏。于是田尻成立了GameFreak会社，同年为NAMCO制作第一款游戏《Quinty》。而《太空侵略者》是田尻智非常喜欢的一款游戏，在他高一暑假的时候用打工赚来的积蓄买了一台电脑，学习Basic语言，并且成功地把最喜欢的《太空侵略者》移植到了PC上。《铁板阵》和田尻智的第一款作品有关，因为当时《Game Freak》上关于《铁板阵》上的一篇攻略，田尻智结识了Namco公司的软件制作人远藤雅伸，后来也有契机加入了NAMCO，并开发了《Quinty》。



答案30：B

《俄罗斯方块》最初是由前苏联的游戏制作人Alex Pajitnov所制作，故而以此得名，该游戏以简单的四个方块所构成7种形态的大方块来将其像积木一般地堆砌起来，看起来似乎很简单，但由于各种变化组合所带来的乐趣，在当时很容易让人一玩上就着迷上瘾。1989年6月14日，俄罗斯方块在GB主机发售的二个月后也终于隆重推出，其无疑是拥有着充足燃料的强力助推器，并配合着首发的马里奥共同组成初期GB的护航使者。以GB的这个版本来说，最大的特点便是使得携带机体的方块对战得以实现，大家不必再局限于Game&Watch的单机和仅能拘泥于家用机的对战，用对战线就能随时随地的让人享受到掌上方块对战的乐趣，因此这也成为初期GB的最大卖点之一，当时还有权威人士大赞道：GB+方块=完美的携带组合。在之后，任天堂和当时拥有GAME GEAR的SEGA展开了一场《俄罗斯方块》争夺战，不过最后以任天堂的胜利而告终。后来连前世嘉社长中山隼雄也叹道若是世嘉取得了《俄罗斯方块》的独占权的话，那么最后失败的将会是GB而不是GG。

答案31：B

GAME.COM用的是4节5号电池。GAME GEAR用6节5号电池。NDSL虽然用的是锂电池，不过也不是第一个使用的了，最初使用锂电池的是GBASP。

答案32：B

2003年3月21日，任天堂正式推出了可在电视上玩GB系列游戏的官方外置周边GameBoy Player，售价为5000日元。只要把这款新周边安装在NGC主机的底端，就能够将GB、GBC包括GBA的游戏（少部份游戏除外）在电视画面上显示出来，同时还可以用NGC的手柄来操作这些游戏。简单地说，就是玩家只要通过GBP这个外接周边就可以用NGC来玩GB系掌机的游戏。如果使用NGC与GBA的连接线，还可以直接拿GBA来当成手柄直接操作，另外也可以通过GBA对战连接线跟其它的GBA玩家进行通信对战。



答案33：D

PSP的《随意拍》严格上来说并不是一款游戏，而是PSP摄像头的PSP端程序，它俩的关系与其说是软件专用外设，不如说是外设专用软件。GBA的轰震钻头有震动功能，但这个震动并不是通过外设实现的，而是正版游戏卡本身内置了震动包。应援团对应震动包，但震动包并不是它专用的，其他游戏也有使用。细心的读者可以发现，口袋妖怪并没有标明版本号，因为口袋妖怪火红和叶绿附赠了无线连接器——代替联机线，不过在之后的口袋妖怪绿宝石里也有用到这个外设……所以这版本没法写（OTL）。

答案34：B

烧录卡是一种可擦写式的卡带媒体，通过烧录可以让很多游戏或者其它内容存

张闻地	没有PSP的日子果真是度日如年啊！有同感的兄弟姐妹们尽管联系我吧！
读者资料	男，17岁，安徽省阜阳市红旗中学高三，236000

储在一块烧录芯片中，然后通过机器对芯片内容的读取，使用卡带里面的内容，由于用来存储游戏ROM的FLASH芯片是用来运行游戏的，对随机存储的速度有很高要求，因此几乎所有烧录卡都使用了闪存做为存储芯片，这种芯片由于加工等其它方面的原因，容量相对较小，同容量的价格也远高于用于生产U盘类的闪存芯片，这也是烧录系统价格远高于U盘的主要原因。烧录卡的重要组成部分：控制芯片，是控制合卡，存档记忆，时钟等功能的核心器件，也是整个烧录系统中的最能体现技术含量的标志之一。

答案35：C

LYNX是雅达力推出的掌机，价格29800日元。PSP的价格是19800日元，NDSL的价格是16800日元。PC-E GT（PC-Engine GT）是由日本著名的家电厂商NEC在HUDSON的协助下，于1990年底发售的，GT是GAME TV的简称。该掌机的特点是完全对应PC-E家用机的HU卡带，价格44800日元。PC-E LT是1991年12月13日发售的，作为PC-E GT的强化型，售价99800日元，LT是LAP TOP的缩写。LT在性能方面和GT差不多，在原有的基础上整合了一些GT所具有的功能，造型也变成了类似现在GBASP那样的折叠式，体积比原来大了不少。LT拥有天线端子和AV端子，还有立体声耳机输出端子，还可以外接CD-ROM设备，可以运行PC-E CD的游戏。LT虽然在造型方面是掌机，但实际上是一个便携的家用主机。

答案36：B

估计很多玩家都选择的是C吧，因为之前一直有传闻3.52无法运行游戏，3.71可以运行但是升级会丢档，最低要求3.8，众小编在P2G发售前都刷了3.9，而库巴依然使用3.71，游戏发售后，使用3.71可以正常运行游戏，也可以和3.9的同事正常联机，下载特典任务也没有问题，当机器升级到3.9后存档也没有丢失。库巴同样使用3.52进行测试，结果确实无法运行游戏，所以答案是3.71。

答案37：C

其它3个游戏都是以共通的世界观为主题展开的伊瓦利斯联盟作品。SQUARE ENIX于2006年12月13日在东京游戏展中首次对外公开了伊瓦利斯联盟计划的存在，其中包括《最终幻想XII 亡灵之翼》及另外两款和FF XII有关的游戏。当时发表的《最终幻想战略版 狮子战争》是一款移植自PS主机的复刻游戏，而《最终幻想战略进化版2》则并未公布游戏平台，不久之后才确认锁定于NDS上登场。

下表为目前已经推出的伊瓦利斯联盟的全部7款作品：

游戏名称	游戏类型	对应平台	发售日期
最终幻想战略版	S·RPG	PS	1997/06/20
放浪冒险谭	RPG	PS	2000/02/10
最终幻想战略进化版	S·RPG	GBA	2003/02/14
最终幻想XII	RPG	PS2	2006/03/16
最终幻想XII 亡灵之翼	RTS	NDS	2007/04/26
最终幻想战略版 狮子战争	S·RPG	PSP	2007/05/10
最终幻想战略进化版2	S·RPG	NDS	2007/10/25

答案38：B

G祖龙的HP一共是26000，会在13000左右展开金身，直到5200上下濒死时才会解除，总计金身血量远超七千，而G级金狮子总计不过6980血，算上个头比较大而提升的HP，也达不到那个血量。集会上位能造的攻击最高的武器是霸剑和石拳，攻击力都是1248。达到G之后农场捕鱼可以升+4，升后就能够网到旗鱼了。至于B为什么错？虽然一只黑狼鸟身上能破坏的部位高达7个（两只耳朵，嘴巴，两只翅膀，尾巴，背棘），但就算是2×7，14个部位，也比不过连续讨伐盾蟹啊，那个讨伐10只的话器官数目会非常惊人的……

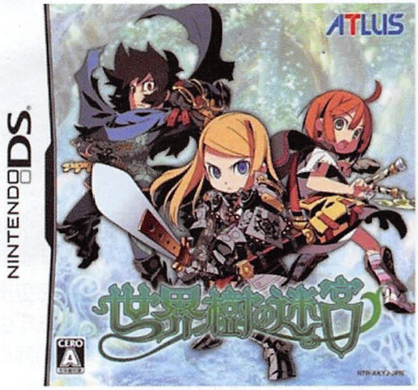
答案39：B

《AIR》是日本游戏公司Key继《雪之少女》后制作的第2款恋爱游戏，因为故事感人度极高，也有人称为赚人热泪的游戏。最初是含有少量工口成分的18禁电脑游戏，后来又推出了全年龄向的PC版、DC版和PS2版，最近一次移植的PSP版于去年11月22日发售。《凉宫春日的忧郁》是以轻小说凉宫春日系列为原作的校园风格动画，2006年4月开始播出，至同年7月初完结，第一季总计14话。虽然只有短短的14话，但动画自播出后就掀起了非常高的人气，甚至有人称2006年为凉宫年。



钟佳奇	如果上天再给我一次机会，我还会买PG，因为它带给了我太多，并不是一台掌机所能带来的。（库巴：一下寄来了22张回函卡。）
读者资料	男，16岁，浙江省嘉兴市嘉善县魏塘镇火车站广安楼，314100，QQ443116162

在去年底和今年初相继推出了PSP和PS2版的游戏，PSP版的《凉宫春日的约定》于去年12月27日发售。融合了宅男腐女感兴趣话题的《幸运星》，则是去年最受欢迎的动画之一。其实早在动画开播之前，2005年12月1日于DS上推出的同名游戏《幸运星之萌特训》就已经先行在玩家群中打下了坚实的基础。随着动画版的轰动播放，续作《真幸运星之萌特训》也于去年5月24日紧随其后趁势发售。至于才刚放映完不久的动画《Clannad》，是根据Key社制作的第3款PC恋爱游戏改编而来。值得一提的是，PSP版本作的发售日锁定在今年的5月29日，团子爱好者请留意了。



答案40：C

迷宫类游戏几乎都会有一个满腹度设定，在《特鲁尼克大冒险》中，如果特鲁猫的满腹度下降到0，那每走一步体力都会减少，不一会就会挂掉。《迷失蔚蓝》作为一款生存类游戏，生存的各个基本指数也都是很重要的，无论是满腹度、水饱度的下降还是疲劳度的提高，都会直接导致最重要的生命力迅速流失——这游戏算是饿死最快的游戏之一了吧……水族箱干啥？养鱼啊，养鱼不喂食，当然鱼会饿死。《世界树迷宫》虽然名字带着迷宫俩字，但实际上没有满腹度这个设定——就算有的话，在满腹度耗尽之前就会团扑吧（笑）。

答案41：B

最终幻想系列往往有个传统，就是如果之前认真修行的话总BOSS会很简单，FF7CC尤为明显，总BOSS杰尼西斯最后一形态只有10万的HP，我们只要用固定伤害99999的拳头砸两下就收工了——不过这需要你认真练级。名作《名将》的总BOSS其实是数一数二的难，不过这家伙摆谱，要等玩家角色走到跟前才站起来，玩家可以抓住它，踢两下，等时间到角色自动放开它，然后再马上抓住——不过这需要手腕。GBC星海的总BOSS只是台完全不会动的蠢电脑，玩家要做的就是直接上去把它两三下砸坏——不过，在这个蠢货之前我们先要战翻很厉害的利瓦尔MM，那个难度可是很高的。论史上最崩坏总BOSS的话龙穴绝对算一个，当玩家终于穿过充满BUG和不合理设计来到总BOSS场景的时候，他会遭遇整个游戏最乌龙的BUG——BOSS会在几秒后闪现在屏幕右端，而在这之前，玩家只要一进门就一直往右走，就可以在它出来之前直接走到出口通关了……

答案42：D

也许大家觉得很奇怪，明明这个游戏日版的标题是“すばらしきこのせかい”，而且还有个英文的标题“It's a Wonderful World”，都是“美妙世界”的意思，为什么不是正确答案？这个问题就得问Square Enix的人了。没错，日版的《美妙世界》的英文标题确实如答案A所写，但是SE在发售美版的时候，给这个游戏起名叫“The World Ends with You”，直译过来就是“世界与你同归于尽”的意思。至于为什么要这么做，想想N多游戏的日版与美版标题的差别，你就会明白了。《生化危机》的美版标题不是也变成了“Resident Evil”了吗？

答案43：C

按照日版原版的设定，街霸2四天王的名字分别是：拳王M.BISON，叉子假面BARLOG，独眼龙SAGAT，警察叔叔VEGA。美版的顺序变成了BARLOG，VEGA，SAGAT和M.BISON。这里面的原因是：拳王M.BISON的全名设定（日版）是MIKE BISON，与现实中的拳王麦克·泰森十分近似，人物形象也很接近。在发售美版的时候，为了避免侵犯肖像姓名权，CAPCOM只好对SAGAT以外的3人姓名作了调整，不料这一错就错了10多年，到现在都无法更正了，至今日本和美国的街霸迷们谈到四天王的时候，仍然会因为这个错误产生误解。

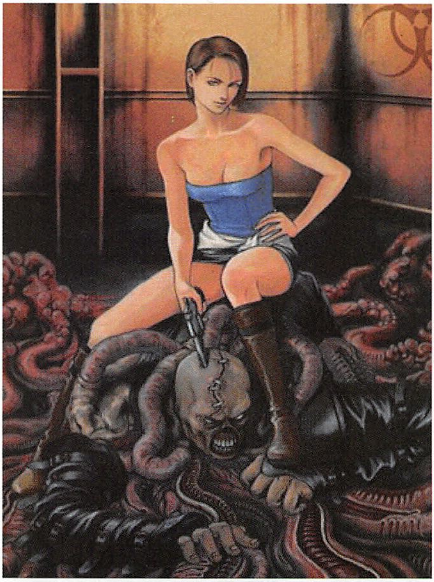
答案44：C

由KONAMI推出的《幸存少年》最初诞生在GB上，1999年6月17日发售。在当时GB/GBC游戏大作很多，游戏类型甚至也全都含概了。不过，KONAMI利用“不可思议迷宫”类

李驰	起来！不愿做无机族的人们，把我们的血肉筑成一本新的《PG》！（库巴：你可以直接筑成游戏机。）
读者资料	男，17岁，辽宁省沈阳市和平区南昌街4号第三十八中学高一五班，100001，QQ547120662

型的系统，结合孤岛生存的要素，开创了这个系列。《幸存少年 孤岛的冒险者》是系列的第一作，在游戏中主角的主要目的是在孤岛上生存，并且以逃脱孤岛为目的。游戏中利用了“不可思议迷宫”中的回合制战斗、满腹度设定、物品合成等系统，但从难度上来讲要比一般的“不可思议迷宫”简单很多，因为游戏的主题并不是为了战斗。在当时来讲，野外生存是很热门的，将这种要素结合在游戏中，虽然和亲身体验紧张感差很多，但安全感也高很多，对于游戏玩家来说算是体验足不出户的生存了。《幸存少年 脱出！双子岛》是这个系列的第二部作品，在故事剧情上，仍然采用了双主角的设定，但这次的双主角设定连初始起点和流程都不同。剧情方面也再次采用多结局的设定，前作的共有3个结局，而在本作中共有7个不同结局。其他系统方面也进行了一些强化，由于双主角流程不同的原因，这一作的游戏性有非常大的提高，如果放到现在进行复刻，大概能达到系列最强的高度。《LOST IN BLUE》是NDS上的第一作。在GB悄声引退之后，KONAMI没有将这个系列作品在GBA上推出，到了NDS时代，由于体感机能的实现，KONAMI将这个系列再次推出，并且将这些机能都用在游戏中，比如钻木取火要用对着麦克风吹气。这个系列在DS推出过3部作品，从这一作开始，游戏的侧重似乎更偏向于在岛上的生活了，主角有标配的女主角，而且可以把山洞“装修”成“爱的小屋”，各种食物也可以拿来料理，并不是像原始人那样拿来烤烤。从要素上又丰富了不少。《小岛的大秘密》是系列的最新作，也是NDS的作品，不过同伴人数又多了一个，系统也有了细微的调整。照此看来，KONAMI有将这个系列继续推出下去的打算，并且是越做越好，让我们也期待以后的作品吧。

答案45：D 说起来即使是玩过10多年街霸的老玩家，也未必能够完全弄清上面的四个游戏的官方名称对应的是哪一部街霸。“天下斗士”是最初的8人版，“冠军版”是追加了四大天王的12人版，“高速战斗”是以12人版为基础，速度提升，追加新技的版本，“超级街霸2”是更换了CPS2基板之后的16人街霸，而2X就是各个角色可以使用必杀技，隐藏BOSS为豪鬼的那一版了。GBA版的《街霸》是以2X为基础进行移植的，除了针对GBA画面进行了优化，更换了一些场地之外，还导入了挑战模式，在有限的容量内，手感却做得几乎与街机版相同，是一部制作相当厚道的作品。



答案46：D 《超级马里奥兄弟》于1993年由迪斯尼公司投资制作成电影，由于开发周期极短，制作者又不了解游戏的精髓，剧本糟糕，最终这部经典大作的票房收入仅仅只有2090万美元。《街头霸王》中的人物各个性格鲜明，在哥伦比亚公司的精良制作下，电影版在美国大获成功，尤其是古列和警察决斗的场面，两人在银幕上使用游戏中的招数，这让观看电影的游戏迷们大呼过瘾。影片上映之后几乎在美国随处都能听到“毫油根”等游戏招数发招时的口号。《双截龙》于1994年改编成电影，可惜在美国仅有234万美元票房，成为当时提到游戏改编电影就被人骂的典型。电影版《生化危机》大家都非常熟悉了，导演兼剧本创作的保罗·安德森对《生化危机》游戏极为着迷，游戏时间超过了6个月，这使得电影版与游戏的剧情结合得天衣无缝完美无缺。

答案47：A 这道题改自库巴很早以前玩的一个火影忍者游戏，其中问答题的部分是问卡卡西捅别人屁股的体术和什么印最为相似，我在尝试了3次之后知道了那个手势叫虎之印，记忆非常深刻，答案绝对没有错。

黄帅	只剩10块，等第100期。（库巴：这是99期的回函卡，算你忠实。）
读者资料	男，14岁，广东省佛山市禅城区榴苑五街，528031，QQ815079416

答案48：C

提片=拿片手剑武器；沙师弟=砂狮子；猫了=死掉了；校服=霸装；红跳=JUMP炎王；桃笛=桃毛兽素材的笛子。其实仔细看看的话这两位玩家是在争穷斗惨……第一位玩家还没有来得及反应就死掉一条命，第二位玩家的队伍则是还没正式开打就已经失败回家了（窘，这些家伙里没有我，真的！）。不仅是国人，日本玩家们也有各种各样奇怪的略称哦。比如“胡椒”是指“轰鼓【虎钟】”，因为日语里胡椒和虎钟的读音是基本一样的。还有一些则是惊人的相似，比如中日玩家都以“天天”来代指“天上天下无双刀”这把武器。

答案49：D

著名游戏制作人坂垣伴信出品的《死或生》中，全部都是肌肤细嫩的年轻小姑娘，然而他自己的脸上却像月球表面一样坑坑洼洼的，好像被硫酸泼过一样，于是国内玩家便毫不客气地戏称其为硫酸脸，居然就这样被大家接受并叫开了，以至于现在很多大型网站都在使用“硫酸脸”这个称号。不晓得当坂垣伴信知道中国玩家这样称呼他后会是什么表情。（坂垣伴信：看来下次不光要戴墨镜了，还得戴个口罩。）

答案50：D

来看看你漏了哪一位小编吧！库巴和翔武不用说了，名字明摆着放在那里。剩下的4位编辑名字都隐藏在开篇的最后一段中，按照出现的顺序排：8房=八房；按0=暗凌；猥琐香蕉男=某人（怕他坐死我，还是不直接说名字了）；露脐=露琪。

游戏综合度评论

怎么？已经答完题了吗？确定自己的答案不会更改了吗？那你可以交卷了。试题的答案就在后面，大家自己对照一下，看看自己能得多少分。还是那句话，游戏就是游戏，即使分数不高也不必介意，平时还是要多用点时间在正经的学习上哦！

86分～100分

能得到这么高的分数你一定是个人物（宅男），家里应该基本上集齐了所有游戏机了吧？而且你还很了解游戏界各种新闻和趣事，你一定是个游戏痴迷者，希望你在现实中的学习成绩也如此优秀。顺便说一句，如果你将来挺进游戏界，一定会有一番作为。

70分～84分

这个分数已经不低了，相信周围很少有能比你懂得多的人了（游戏方面）。把其余的精力放到学习上吧，不要对游戏过于沉迷，那样并没有什么好处，就算我们小编做这套题也就是在这个档次了。是的，你很有当小编的潜力。

50分～68分

你及格了，不用叹气，游戏的作用仅仅是调节紧张的生活节奏的，知道这么多就已经够了。而且这个考试的主要作用还是让各位玩家学到更多游戏知识，考试只是个形式，成绩只是个数字。

36分～48分

这位同学，只要再稍加努力就可以及格了哦，也许上次考试过后你也复习了，那么你努力的还不够，加油吧，我看好你哦！其实这个考试最主要的目的是让大家学到更多的游戏知识，但如果是我，拿到这个成绩，一定要补习一下，下次一定及格！

20分～34分

虽说成绩只是个数字，不过你这个分数可是有点惨。看样子你确实是把游戏当成调节剂来看待的，希望你现实的学习成绩不要这么惨。玩游戏时多了解一些细节也是一种学习过程。如果你将来想要进军游戏界，那么现在要开始努力了。

0分～18分

能得到这么低的分数你一定是个人物，家里应该基本上集齐了所有参考书、辅导书了吧？你一定是个学习狂，祝你的学习成绩永远优秀。顺便说一句，你不要妄想进军游戏界了！（笑）

房厦	战神真的不错，PSP的画面又上了一个档次，而且据说战神开发小组说PSP的机能强大远超人们想象。
读者资料	男，17岁，黑龙江省齐齐哈尔市铁锋区，161000，QQ450006489

吞噬魂魄的正义感

——噬魂师的掌上冶炼剧



说到死神，我们的脑海里总会被太多不相干的印象给充斥：爱吃苹果的死神，古怪的样貌难免被看多了偶像剧的少女嫌弃：“喊！谁要被你这种怪物带走灵魂呀！”；会流血而且没事就会彼此之间起内讧的死神，模样俊俏点的也难免要把围巾送给下属，彼此纠缠在一起玩玩办公室恋情；还有爱摇船的死神，虽然我们不晓得这个少女在接替死神工作之前，是不是有在火星摇过船啊做过劳动模范啊什么的，但不要以为你换了个“地狱少女”的马甲，我们就会不认识你！（暗凌：……）

然而眼下一手掌控着世间生灵性命的死神，他的至高无上不容被怀疑——没有那么多奇形怪状的同僚，也不会看到个闯入者模样英俊就手下留情，更不会有着爱摇船摇啊摇摇到外婆桥的古怪趣味——他的名讳叫做“死神大人”。不要怀疑，这就是他的全名，就好像有朝一日绫小路要改名叫“绫小路大人”一样，“大人”是名字的一部分而不是尊称。（暗凌：谁要叫你这只狸猫“大人”啊？！）

相似的例子还有日本游戏界著名的AVG编剧作家“我孙子武丸”——胡说！我孙子才不会叫“武丸”这么难听的名字呢！（喂！喂！！）

开篇就将死神大人如此隆重地做了揭幕介绍，想必接下来要谈论的这部作品，必然是以华丽的死神大人作为主角，描述他战胜了无数敌手，最终赢得日本第一美女芳心的传奇故事吧——然后一个穿越了时空的死胖子却发现这个传说中的死神大人，其实是个长着猥琐脸蛋生性懦弱的英国毛子，然后死胖子为了遵循历史的发展而不得不在幕后帮助英国毛子缔造传奇——我都说这是《HEROES》第二季的剧情了吧，大久保笃你真是不要脸。（暗凌：乱诌剧情来凑字数的你才最是不要脸吧！）

可惜故事的主角并非是整天戴着面具，穿着黑斗篷，腰围比鲁路修还细的死神大人，而这个故事也的确不存在死神的宿命对手是个穿着白披风，一脸小白脸模样名字叫做朱雀的纤细少年的糟糕设定。死神大人的对手不是一个人，而是一群人，那一刻他们灵魂附体，他们的名字都叫做魔女——耶！这次有押到韵耶！（暗凌：-_-# 谁会关心这个！）





任何故事都少不了正邪对立，毕竟若是正方大集合，这一味追求天青水清人间真美好的治愈系戏码也没多少人会在意，而倘若全是邪派会聚，没有可爱罗莉可以诱拐缺少纯真正太能够扑杀的剧情，一帮奇形怪状的家伙谁抠谁眼球谁踩谁膀胱也只会让人倒胃——虽然不明白为什么这次正义的一方成了死神大人，但主角们的志向依旧热血澎湃地要让心怀青春的人为之感动：“我一定要成为死神大人……的武器！”——喂喂喂，你这算啥志向呀！？

陆鑫	不积跬步，无以致千里，不积小流，无以成江海，大家为自己的理想奋斗吧！只要努力，总会实现的！
读者资料	男，16岁，安徽省淮南市蔡家岗新华二村30号楼二单元12号，232052，QQ294464579

死武专，全称是“死神武器冶炼高等技术专科学校”，因为是大专文凭，所以这帮即将毕业的学生估计在找工作方面会比较吃亏。也正因为如此，我们有充足的理由相信大久保笃的下一部作品会以“死大学”作为故事的舞台，而下下一部就是“死研究院”，以此类推的话，“死MBA”、“死诺贝尔”都不是梦想，因此描述一个平凡少女怎么在众人的歧视下，从“你这个死大专生”拼搏努力成为“你这个死博士后”的奋斗历程，必将成为感人肺腑的真情主旋律——但为什么我总觉得引号里的称呼念起来是那么的不对劲呢？

马甲，哦不，是玛嘉，本作的第一女主角（疑似）；SOUL EATER，本作的第一男主角（疑似），当这二人搭档第一次无比拉风地出现在罪犯面前打算狩猎灵魂的时候，我们毫不怀疑这种“男女搭配，干活不累”的优秀组合，接下来的剧情发展必然会是“少女耗尽了魔力，于是少年推倒了她，开始为她补充魔力”的糟糕成人向（暗凌：—_—# 你当这是FATE的游戏版内容吗！），只不过实际的内容跟我们的想象多少有了点出入，少女没有MP耗完，而少年也一副“我懒得给你补，想要你就自己过来吸（？）”的欠揍表情，接下来少女就难耐寂寞地扑向了少年，然后狠狠地用手捋起了少年的棒子——这剧情，果然还是崩坏得够彻底呀！（暗凌：—_—### 哪有你这样专门拣奇怪的词语来描述剧情的!!!）

事实上，SOUL EATER他不是人（这句可不是在骂街），既然口口声声地宣称“我一定要成为死神大人的……武器”（刚才那一秒，你一定有在脑海里回响“男人”两个字对不对！？），其实质当然不会像是高达OO里伪娘大喊一声“GN FIELD不管用了”，于是召唤出“洛克昂FIELD”来挡子弹一样地无比脑残，SOUL EATER他的确是把武器，而且是把对于农民朋友来说非常亲切的武器——镰刀。（“据说只要收割999束麦穗，镰刀就会成为究级兵器了呀！”“那么中国和印度以后一定很无敌，因为这两个国家的麦子最多！”“…………”）身为需要冶炼的武器，死武专的学生需要将这些武器随身携带，并与武器搭档组合后吞噬99个人类的灵魂和一个魔女的灵魂，这样武器就能得到能力上的极限成长，最终演变为究级形态，然后提供给死神大人使用——虽然我们不晓得死神大人收集这么多武器做什么，而且他明明最强的武器就是“死神手刀直劈天灵盖”，但是既然死神大人饥渴地呼唤着“我要！我还要！我要更多！”，那我们也就只能尽力地去满足他。（暗凌：T_T 你到底把我们当成什么杂志了啊？！）



玛嘉，其父是镰刀，其母是美女……咦？这到底是啥设定？以前只听说过龙子太郎的母亲因为喝了一口龙湖水，因此就怀上了孩子；也听说过唐三藏喝了一口女儿国的水，因此就怀上了孩子——怎么这年头，随便抓把镰刀带在身上，也是会怀孕的么?!然而在《SOUL EATER》的世界里，武器也可以有着人的形态，当他们变成人的时候就可以操纵别的武器，当他们变成武器的时候就要被别人操纵——你以为我是在说绕口令么，我其实自己也被这绕口令给绕住了呀！为了成为最强的武器工匠，玛嘉以自己的母亲为目标而不懈奋斗着；为了成为最强的武器，SOUL EATER以玛嘉的父亲为目标而不懈奋斗着——难怪TONY大神在《竹刀少女》的同人本里都让那些少女被竹刀插着，原来他早就受了《SOUL EATER》的启发呀！（暗凌：不要把那些糟糕的十八禁内容给扯到我们杂志上来呀！）

尽管身为死神大人现任的男人……哦不，是武器，玛嘉的父亲“死亡镰刀”却半点也没有身为“最强武器”的自觉。因为过分好色而被妻子强制离婚，因为过度好色好被女儿终生厌恶，因为过度好色而不断遭到死神大人“死神手刀直劈天灵盖”的最终奥义攻击——还敢说这不是一部飘扬着男男情调的BL作品，死神大人您那委屈又憧憬着的微妙心态，我们很懂，我们很懂！（暗凌：懂你个大头鬼啊！）然而奇怪的是，即便有着“最强武器”之父与“最强武器工匠”之母的光环笼罩，玛嘉却丝毫没有遗传到父亲的血统，反倒是一手“玛嘉手刀直劈天灵盖”的绝技，让人格外怀疑着“她的父亲、她的母亲、她的主人——到底在血缘的羁绊下曾掩盖着什么残酷的真相?!”的八点档家庭主妇剧里才有的伦理问题。

就在我们还沉浸在这一男一女为了修炼而日夜相随不离不弃双宿双飞的浪漫戏码里的时候，少年突然深情地一张嘴“姑姑……咕咕，我肚子饿了”——刚才脑海里回响着“神雕侠侣”四个字的，请左转出门跳下楼去——接下来就镜头一转，热血少年与温柔少女喧嚣登场，当上一秒玛嘉与SOUL EATER完全不存在于这个时空里似的，大声喊着“我才是主角呀唬，你们这帮废柴都被

范本一	感谢猴子，我出现在战神版面边角栏！可我地址那个字真的很难打吗？（编：难怪这期特地加注了拼音呢。）
读者资料	男，17岁，河南省洛阳市　e河区洛一高，471002，QQ261841627



唬了”就开始了新篇——断断续续看漫画连载的人，大概会以为大久保笃其实是在同时连载三部作品吧？

BLACK STAR，本作的第一男主角（又疑似），名字里本来存在一个五角星，但由于写文章的绫小路实在懒得打特殊符号，因此省略（暗凌：有你这么不负责任的吗！？）。名字看起来可疑得很像是《LUCKY STAR》里的脑残少女被人卖入黑市后的化名，《LUCKY STAR》的名字里本来也有一个五角星，但由于写文章的绫小路实在懒得打特殊符号，因此省略。（暗凌：你到底要不负责任到什么时候?!）椿，本作的第一女主角（又疑似），变身形态为手里剑、飞镰、忍者刀、烟雾弹，是有着多重攻击方式的速攻型武器——一个可爱的少女念着咒语，之后照例是泡泡飞舞羽毛乱飘，在一片梦幻光彩的包围下开始变身，然后她就成了……一个烟雾弹。（为什么我的眼眶里满是泪水啊！）与玛嘉和SOUL EATER双方都很热血的组合不同，椿的包容与BLACK STAR的信任，使这个组合尽管看起来很不协调，可是在灵魂波长的协调上却有着最好的平衡性。

所谓的灵魂波长协调性，是指工匠与武器之间彼此所拥有的灵魂的波动频率能否共鸣的数值。数值越高，双方配合得也就越默契，最后释放出来的力量自然就越强大。不过决定双方灵魂波长协调性的决定性要素，不在于二人是不是经常跳华尔兹（反正也没有使徒可以打），而在于个性与感情的相互协调。身为星族后裔的BLACK STAR，长期背负着自己一族因世代都是赏金杀手而遭世人唾弃的悲惨命运，但他始终不肯向别人流露出软弱的一面。一向自恃着“暗杀是美学”的他，每次“暗杀”别人时最关注的都是“这么华丽的自己，绝对不能被别人忽视”……于是这个白痴至今的灵魂狩猎成绩都是零。反倒是永远纵容着BLACK STAR的椿，总是以他的爽朗和自信而自豪。原本只是为了亲手了结自己到处作乱的哥哥而成为武器的椿，在与哥哥妖刀村正直接火拼后，用她的坚毅战胜了几乎无敌的哥哥，从而吸收了村正的能力获得了力量上的提升。看起来像是不劳而获的这个二人组合，在椿又增添了妖刀形态后实力成倍增长——可惜尽管妖刀形态威力强横，现阶段还无法驾御妖刀的BLACK STAR，灵魂力只够他使用妖刀十秒钟——这比奥特曼拯救地球时间还短暂的限制，注定了不管二人的灵魂波长有多么协调，要成为取代玛嘉和SOUL EATER的男女主角，着实还未够班。

经历了两篇主角登场宣言的漫画读者和动画观众们，勉强还能够以“四个主角好啊，不管是取经还是打麻将人手都很充足啊——据说麻将就是唐三藏师徒发明的呢”这样的借口来掩饰自己几乎快要突破极限的剩余耐心。之后第三话正式开始，没有玛嘉没有SOUL EATER没有BLACK STAR没有椿，这次出来“代表死神消灭你的”，是一个名叫KID的小正太，以及他身后可以随时变成两把手枪任KID随便打手枪的牛仔两姐妹。（暗凌：你是想把我们杂志推向被查封的深渊吗！？）

身为死神大人之子的KID（还说死神大人您专情于死亡镰刀的！！你你你根本就连儿子都有了！！），大概是这部作品里心理疾病最严重的家伙。凡事都崇尚“对称才是美”的他，会因为对手长得太过对称而宁可被打死也不还手，也会因为自己的发型不对称而惭愧地觉得不配活在这个世界上，更会因为对方长得太不对称而奋不顾身地要把人家揍成灰渣——“喂，KID大人，有个喜欢催稿的名叫暗凌的家伙，她从头到脚都不对称到让人毛骨悚然呀！”（暗凌：－_－# 你信不信我也会把你揍成从头到脚都不对称到让人毛骨悚然？）虽然他只要安心地做他的贵公子就好，然而出于对死武专的好奇，他还是混进了这所大多数人为平民的学校，然后与草根少女相遇，发展出了一段浪漫且崎岖的爱情故事——以上是《流星花园》的剧情，同时写两篇稿子的绫小路不小心打错文本了——想知道另一篇也被打错文本的文字是什么样的吗：“身为贵族学校叛逆组织F4首领的豪门少年道明寺，遇见了草根少女杉菜，却因为杉菜的胸部大小左右不对称，而把她打成了宇宙的灰渣”——够崩坏吧?（暗凌：你还有脸说!!）

不止KID很脑残，他的武器也很脑残。姐姐是强气女，妹妹是天然呆，明明一方变手枪，另一方就能手持着开打的，但偏偏非得这两个少女就得服侍同一个主人——难怪死神大人到处在收集武器了，儿子尚且要两个后宫，区区一个死亡镰刀又怎么可能满足他！？（暗凌：喂，喂！）当这三组人马正式汇合之后，7名主角的阵容才算是完成了《SOUL EATER》的主角分配大任。接下来这故事只要朝着“葫芦7兄弟”、“全真有7子”、“北京5福娃”的方向发展就好——“喂，福娃那个，少了两只吧？”

黄泽星	乱戏无益，今日青春定失意。勤学虽苦，他朝腾达必有路。
读者资料	男，16岁，广东省佛山市三水区三水中学高中部高三15班，528100

"放心，之后一定会出《福娃无双 猛将传》或者《福娃猎人P2G》的，里面再新增两套新套装就好了……" "…………"——只不过狩猎灵魂冶炼武器的旅途并不会遂人心愿地一帆风顺，科学怪人索达恩博士堂堂登场，据说只要打倒他就能获得红龙之尾，用来打造X级套装是不可缺少的素材。（暗凌：不要又把MHP2G给连累进来！）

索达恩博士，传说中的科学天才，兴趣是解剖，也是一向目中无人的死亡镰刀的天敌。据说死亡镰刀在由玛嘉的母亲冶炼之前，曾是索达恩的搭档，而索达恩在那段时间里总是乘死亡镰刀睡觉时，将其解剖研究了无数次——所以这个故事的重点在于告诉我们：睡觉的时候不要轻易醒来，不然会吓到正在解剖我们的同寝室同学，万一他手一抖，问题就大了……（暗凌：重点才不是这个好不好！）在成为了玛嘉等人的班主任之后，魔女大军就接着袭来，故事的主线正式从四处接任务转向了与魔女的对抗中，而首先要对付的第一个大头目，就是大概看太多《无间道》的刘建明……哦不，是美杜莎老师。

听名字就知道不是什么好BIRD的保健室老师美杜莎，由于擅长隐藏自己的查克拉……哦不，是灵魂波长，而成功地潜伏进了死武专。一心要培养出死神大人最担心的敌人"鬼神"的她，曾将魔剑灭绝的血注入了SOUL EATER的体内而对这把武器产生了兴趣。一方面要观察SOUL EATER的异变，一方面又在利用魔眼人进攻死武专，说到心计和演技，美杜莎绝对稳坐初期剧情里的第一把交椅。但我们的主角从来都不会任由反派嚣张，于是鸣人学会了大玉螺旋丸一护练就了破面万解路飞自创了巨人机关枪，而BLACK STAR就先跟SOUL EATER发展出男人间最真挚但随时可能暧昧的情感，之后又劈腿劈得不亦乐乎地跟KID跑到山洞里去寻找传说中的神剑。

EXCALIBUR，传说之神剑，FATE里威风凛凛的SABER用的也就是这一把。号称谁能从石头里把它拔出来就能赢得世界——然后BLACK STAR拔了出来……KID拔了出来……身形不比蜻蜓大多少的妖精拔了出来……明明只是伸个懒腰的绫小路也拔了出来——你没看错，这是把谁都能拔出来的石中剑。

再之后，因为想学《越狱》里有型的帅哥用汤勺挖通道于是就被关了200年的魔眼人也随即登场——他疯狂了！不是因为被关了200年而疯狂！而是他被关了200年才发现这个监狱里给犯人吃饭用的不是勺子是筷子而疯狂！



《SOUL EATER》，剧情跟崩坏只差一线的作品。而死武专，大概就是个精神病集中营吧？！

喊！

SQUARE-ENIX近年来偏爱任天堂似乎已经不是什么秘密了。毕竟有了DS和Wii这两台在日本卖的最好的主机，只要是个制作还不错的游戏，想要破百万销量根本不是什么难事。然而众多本应吃机能的游戏，突然跳到了DS平台上难免会惹来争议，就好像DQ9的话题从来就没断过一样，《北欧女神》新作也跑到了DS平台上更是在网上就没断绝过争吵。

之前与BONES合作的《钢之炼金术师》动画版大红大紫，让SE也在动漫领域尝到了甜头。随后游戏版率先登陆GBA平台，销量也是小品中的大成绩。于是这次《SOUL EATER》改编版权再次交给BONES，游戏版开发计划自然提前就全面披露。

BONES的制作水准向来不用怀疑，TV版《SOUL EATER》第一话就拍成了豪爽动作剧，打斗画面华丽得有如请来了香港武术指导在坐镇监督。镜头切换更是有着剧场版的气势，不惜成本的敬业精神由此可见一斑。不过既然秉持着ACG全面发展的战略主义，游戏当然就得同步开始宣传。首先公布的游戏版率先发表在Wii平台上，让玩家自己抚摩着棒子玩棒子（暗凌：请你不要老说这么让人误会的话好么？），其后的作品则将登陆DS，活用触摸屏机能，用笔来进行战斗收集灵魂。

有人自然要喊"好商业啊好商业"，但不从事商业活动，这些动画厂啊游戏厂啊都吃什么去？身为FAN，就要坚定地爱着我们所爱的作品，不管它是生在DS上还是PSP上，不管它是好到我们拍桌子还是烂到我们骂脏话，爱就是爱，没有种族歧视没有性别偏见，要心胸坦荡满怀热情地被它EAT SOUL，EAT HEART，EAT EVERYTHING。

所以即便这7人主角的阵容，实际变成手办都要比别的作品要多花我们很多钱（买了5个福娃的你，终于知道我大中国才是手办的老祖宗了吧？），不过既然他们都已经无视生死地在搏命演出了，我们又何必抠门那钱包里的十元钞票？——哪怕买不起《SOUL EATER》的正版漫画正版DVD正版游戏，买本《掌机迷》来看看狸猫大人对这部作品的描述也好，然后你们就揣着那找零的两毛钱，羡慕地看着狸猫大人用赚来的稿费去买《SOUL EATER》正版漫画正版DVD正版游戏去吧！（暗凌：…………）

这个世界上也许不存在噬魂者，但有一种人比他们更可恶，那就是——吸金者。

富奸大人，您的《HUNTER X HUNTER》果然又停载了！真可恶！！

文/绫小路义行

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

游戏中心CX 有野的挑战状 ETC

●接关

《机械忍者哈古曼1》、《机械忍者哈古曼2》、《星际王子》、《星空之门》在GAME OVER后按方向键的左键可以接关继续玩。

●制作人员名单后

在出现完结的文字之后，等待30分钟，就会出现秘密情报！

●机械忍者哈古曼

所有关卡都在剩余时间少于5秒的情况下过关的话，结局画面中的公主的肖像就会变成有野的脸。

实习医生 天堂独太2 AVG

●附加物购买条件

水果回收：40000，第一章中从フローレンス那里得到“上户先生のウワサ”，然后在ラスト·プレジャー购买“ライブチケット”，给第三外科的铃当礼物。

サウンドテスト：300000，第二章中从爱那里得到“サイン色纸”，从辉木那里得到“カッキーのサイン”然后交给爱。

ハブ退治：40000，第三章中在中庭从香那里打听到杂货店的事情，然后在杂货店购买“水”，交给海岸的光。

フィッシング：80000，条件同上。

たこ焼き：80000，第四章中大地外出购物期间，将“ハブ酒”交给玉城太太作为礼物。

エアホッケー：80000，第五章中对玉城太太使用“上户先生のウワサ”，得到“灵安室のウワサ”，次夜对早苗使用“灵安室のウワサ”。

ギャラリー：0，打出全部16种结局。

●附加道具获得条件

猪濑梓虫垂切除术：第一到五章通关。

猪濑康一脾动脉塞栓术：剧情模式中为康一做完手术后将第五章通关。

来生ラン硬膜外血肿除去术：剧情模式中为ラン做完手术后将第五章通关。

彩美伊奈腹腔镜下胆囊摘出术：第一到五章通关。

辉木力胸部外伤修复术：第一到五章通关。

日暮泰士虫垂切除术：第一到五章通关。

山（口关）元喜回复小肠缝合修复术：第一到五章通关。

羽贺根堪治外伤血气胸修复术：第一到五章通关。

玉城空鼠怪ヘルニア手术：第一到五章通关。

松永深雪左室缩小形成术：第一到五章通关。

泽井恭介心损伤修复术：第一到五章通关。

全患者11人连续手术：第一到五章通关。

高速卡片战斗 卡片英雄 TAB

●密码

输入はゆけかそふきちもう可以得到2张ガンタス和1张ガンタス（パラレル），输入てさらかたひこへそお可以得到1张ゴーストシープ、1张デスシープ和1张ゴーストシープ（パラレル）。

●特殊神斩丸入手

进入オプション,在密码画面输入まふおにきやへたかも,就能的与普通卡片图案不同的神斩丸。

甲虫王者 通往冠军之路DS SLG

●インセクター5结成

在11月6日之前取得中级大会冠军，进入学校后开始发生“インセクター5结成”事件，满足以下条件的情况下击败对应成员就可以完成该事件。

インセクトイエロー：12月18日

インセクトピンク：1月29日

インセクトシルバー：2月26日

インセクトリッチ：3月26日

インセクトブラザー：4月30日

●密码

前往甲虫王者研究所，向ネブ博士打听关于ひみつのこと，在出现的密码画面中输入下列密码可以开启一些隐藏要素。

QUIZV：出现クイズ模式。

PROTO：得到ロケテストバージョン卡片。

HERCU：得到ヘラクレスオオカブト壁纸。

TANGO：得到甲虫王者ムシキング～森の救世主～壁纸。

曹海杰	大学里，有个PSP伴着，简直顶个女朋友！
读者资料	男，21岁，山东莱阳海都学院5#208，265200，QQ837532327

ZACKB：得到甲虫王者 ムシキングザックの冒险篇壁纸。

DNEBU：得到二头身的ネブ博士壁纸。

右脑达人爽解!找茬博物馆 PUZ

爽解模式BOSS关失败次数不增加

021ED9A4 00000000

爽解模式BOSS关正解数10

0210C4D4 0000000A

全解模式失败次数不增加

021F8374 00000000

全解模式按L键直接过关

D4000130 00400200 221F8364 0000000A

存档1用：

爽解模式全关卡开启等级5

12125D5E 0000BBBB 12125D60 0000BBBB

爽解模式全关卡全等级BOSS出现

02125D5B 000000FF 12125D5C 00000FFF

爽解模式全关卡全等级过关

02125D5A 0000000F 42125D4C 10070001
0000FFFF 00000000

爽解模式全关卡全等级最高爽解点255（金牌）

42125D62 103A0001 0000FFFF 00000000

爽解模式道具全开

22125E94 FFFFFFFF 02125E98 00000001

爽解模式存档：描绘线条的长度MAX

22125E5C 3B9AC9FF

爽解模式存档：总游戏时间0小时0分

22125E60 00000000

爽解模式存档：总游戏时间99小时59分钟

22125E60 00057E04

全解模式全关卡全开&全关卡过关

22125E04 3FFFFFFF 42125DDC 000A0001
FFFFFFFF 00000000

存档2用：

爽解模式全关卡开启等级5

12125EDE 0000BBBB 12125EE0 0000BBBB

爽解模式全关卡全等级BOSS出现

02125EDB 000000FF 12125EDC 00000FFF

爽解模式全关卡全等级过关

02125EDA 0000000F 42125ECC 10070001
0000FFFF 00000000

爽解模式全关卡全等级最高爽解点255（金牌）

42125EE2 103A0001 0000FFFF 00000000

爽解模式道具全开

22126014 FFFFFFFF 02126018 00000001

爽解模式存档：描绘线条的长度MAX

22125FDC 3B9AC9FF

爽解模式存档：总游戏时间0小时0分

22125FE0 00000000

爽解模式存档：总游戏时间99小时59分钟

22125FE0 00057E04

全解模式全关卡全开&全关卡过关

22125F84 3FFFFFFF 42125F5C 000A0001
FFFFFFFF 00000000

存档3用：

爽解模式全关卡开启等级5

1212605E 0000BBBB 12126060 0000BBBB

爽解模式全关卡全等级BOSS出现

0212605B 000000FF 1212605C 00000FFF

爽解模式全关卡全等级过关

0212605A 0000000F 4212604C 10070001
0000FFFF 00000000

爽解模式全关卡全等级最高爽解点255（金牌）

42126062 103A0001 0000FFFF 00000000

爽解模式道具全开

22126194 FFFFFFFF 02126198 00000001

爽解模式存档：描绘线条的长度MAX

2212615C 3B9AC9FF

爽解模式存档：总游戏时间0小时0分

22126160 00000000

爽解模式存档：总游戏时间99小时59分钟

22126160 00057E04

全解模式全关卡全开&全关卡过关

22126104 3FFFFFFF 421260DC 000A0001
FFFFFFFF 00000000

Contact RPG

●服装收集

名称	入手场所	效果
デフォルト	游戏一开始	平衡性不错的战斗服装
アクアレイン	Stage1的无人岛	水属性，能使用知力UP等技能，攻击力较强
MOGURA	Stage2的カルドキア	地属性,能使用アスヒ-リング等回复体力的很多技能
ウインドブロウ	Stage3的アルメカ	风属性，移动速度快，适合不需要战斗时使用
フイッシヤ-	Stage3的アルメカ	能钓鱼，完全不具备战斗用的技能
バックファイア	Stage4的エイジス	火属性，推荐使用提高武器攻击力的技能
キュイジ-ヌ	Submap1的ラ・シェフビ-チ	厨师的服装，容易得到食材，也能做料理
スティ-ルズ	Submap2的バンブ-アイランド	盗贼的服装,具备可以偷窃敌人道具和开启宝箱的技能

林泳琪	嗯，要是能把阿尼尔的故事在PG上连载就好了，总是买不到《口袋迷》……
读者资料	男，17岁，广东省台山市台山一中高二6班，529200，QQ756489569

魔法少女是在日本动画里极为常见的一类角色，她们大多身穿着华丽的战斗服，使用不可思议的魔法力量与反派的邪恶势力对抗。

■责编/露琪

Welcome to mofa world

魔法少女跟以前介绍过的魔女并不是同一个概念，她的起源最早可以追溯到横山光辉（代表作有《横山光辉之三国志》等）在1966年发表的漫画《魔女莎莉》，也有说法是源自70年代永井豪（代表作有机战里万年出场的《魔神Z》和《盖塔机器人》系列等）的漫画《甜心战士》（没想到魔法少女的始祖居然是热血硬派系大师的作品= =）。国内ACG爱好者耳熟能详的作品应该是《美少女战士》，90年代被大陆各地方电视台引进后反复放映的动画版曾经风靡过大江南北，奠定了变身系魔法少女的公式标准，并发展成为日本动画特有的一道风景线。而从1998年开始播出的《魔卡少女樱》，可以称之为近几年来最成功的魔法少女类动画，同一个世界观下的衍生作品《xxxHOLiC》第二季目前正在4月新番中热播。





◆魔法少女的基本特征

基本上都是美少女，尤其以萝莉形象的居多。

成为魔法少女时需要变身，并且大多选择在无人的场合。

魔法少女必须向周围的人保守秘密，不能过早地被好友知道自己的秘密。

魔法少女的身边通常会出现至少1个守护精灵或者使魔，它们在战斗中往往起到参谋的作用。

使用魔法时会配合简单音节串组成的咒语及相关道具（例如魔杖），有一些动画甚至需要变身后才能使用魔法；而战斗系动画则会以简短的日文及英文夹杂组合成必杀技的名称。

◆魔法少女的常见分类

魔法少女主要分成以下几种类型。

日常系：普通少女突然得到魔法力量，或是魔法少女由异世界来到人间界见习。故事是以围绕日常生活为主，并使用魔法力量去帮助别人。

变身系：少女得到一种独特的变身力量，令自己可以利用道具，并面对镜子而变身成心中想变成的人，有些动画更会变身成偶像歌手。但通常唯一规范是变身时间是有时间限制，过了时间

龙海波 一场游戏，一场梦。当梦醒了，眼前留下了什么？残酷的现实？不，我想应该是开在心中的那些最美丽的花儿。
读者资料 男，19岁，河北省昌黎县糖厂小区八号楼二单元202室，066600

就可能永远不能变回自己。

战斗系：这种形式从90年代开始，直到现在仍然是使用最广泛的主题。少女和她的朋友（通常会有两人以上）突然得到变身力量，并利用变身后的力量被迫或半被迫地与恶势力战斗以保护



地球（也可能是少女们居住的地方或其它星球）的故事。虽然相比起前面一种类型来说，这种的历史最短，但也是最广为人知的类型，甚至已经成为了魔法少女的实际定义。

其中作为典型代表的《美少女战士》系列更被认定为是战斗系魔法少女动画的开山鼻祖，但通常这类战斗系魔法少女都是角色大部分依赖道具或自身拥有的必杀技战斗，也不着重动作战斗场面。到了2004年，同样是由东映制作的《光之美少女》系列，虽然角色也都同样地变身后使用必杀技，但战斗场面大胆地使用了男性向的热血动作，可以算是以往同类动画里未曾尝试的新表现。此外，同年10月放映的《魔法少女奈叶》，在战斗场面也做出了新的尝试，不再以必杀技，而是把魔法少女和高达式战斗场面结合，大量使用魔力炮及格斗武器，并加入封印系的元素，多元素结合的新形式令人耳目一新，尤其以华丽的战斗场面吸引不少新的爱好者。

封印系：自从《美少女战士》大受动漫迷好评后，在同时代的不同动画制作公司都相继制作类似战斗系的动画，但其实它们大部分都是以封印系动画。故事也是一样环绕主角及其他朋友一起对抗黑暗势力，但通常战斗所出的必杀技时会使用魔法封印形式去封印敌人。

◆萌之魔法少女动画推荐——《魔法少女奈叶》

高町奈叶是一名居住在海鸣市的9岁普通女生，就读于私立圣祥大学附属小学三年级，是个擅长数理的左撇子。她是一个性格开朗、富有正义感的女孩子，有着隐藏心事的习惯。某天，奈叶像平常一样在与好友前往补习班的途中，发现了从异世界米德其路达来的雪貂尤诺·斯克莱亚。他利用心灵感应告诉奈叶，自己来到这个世界的理由是为了回收他所挖掘到的太古遗产(平行次元中的高度文明的遗产）“宝石种子”。奈叶为了保护可能因为宝石种子暴走被破坏的城镇，决定代替尤诺出面回收。然而，这只是一连串事件的开端。随后他们遇见了另一个回收宝石种子的谜之金发少女魔导师，她的正体到底是……



《魔法少女奈叶》于2004年末开始放映，由一向负责美少女类系列动画制作的新房昭之监督，都筑真纪负责设定和剧本构成，原本是作为26话的动画企划，之后却因为种种原因被缩减成了13话的第一季动画，但是剧本却因此而紧凑。虽然在早期会有比较俗气的错觉，但是后期动画原创人物菲特登场之后，整个故事便进入了高潮。新房的个人风格还有华丽的战斗为这部动画决定了卖点，而都筑一向号召的温馨感情路线在此作中也有体现。作为续篇的第二季《魔法少女奈叶A's》和第三季《魔法少女奈叶StrikerS》，分别于2005年10月和2007年4月相继播出，喜欢奈叶的同学别错过了哟。

张强	编辑部快成动物园了。四个管理员和两只动物的故事。（露琪：嗯，只要不变成动物之森就行）
读者资料	男，22岁，北京市大兴区兴花园枣园小区41楼1门401室，102600

PGBAR VOL.54

果然不止一个人问起上期“PG总动员”里那个大黑问号是谁，急性子的人可以直接往后翻到第180页，你们会看到超萌的小编形象，超萌的哟！话说八房有一个口癖，当聊天的时候对某件事情表示无语，就一定会说：“点儿点儿点儿。”请读儿化音，这个口癖的出现率极其高，大概是因为八房实在太天然呆了，让人忍不住想要吐槽的缘故吧。翔武就总结出这样一条规律来——露琪喜欢把括号里的话（指心里想的话）说出来，八房喜欢把省略号说出来。有如此天然呆的新人一起共事，连我都忍不住想要欺负一下，比如说我刚才就对着八房连续叫了好几声“八姨太八姨太”，等到对方勉强答应之后，我就说：“八姨太这么天然呆是不行的呀，就算你为你家老爷生下了唯一一个儿子，也一定会被其他姨太太们迫害致死的呀。”八房无言以对，只能回答：“点儿点儿点儿。”我承认我恶趣味了……



还记得我上期有说过本期开始有其他小编来客串的吧，幸好是说到做到了，虽然打了一点折扣——暂时只得到了翔武和猴子的及时援助，另外几只还没有沦陷，不过我估计他们离露面也不远了。所以呢，为了满足大家的好奇心，请大家配合我们的工作，通过回函卡提问来向他们发起集中轰炸吧！

距离高考只有不到一个月的时间了，各位学子努力冲刺吧！

我是很宅的分隔线

甘肃兰州 王震东

本来我打算放暑假去北京，如果编辑们方便的话，想去看看大家。现在我主意已定，坚决要去北京海扁露琪。理由很简单，我仰慕、崇拜、迷恋了许久的“她”居然是个“他”！想起我曾为两次去医院看病的“她”担心得寝食难安，现在就觉得更加寝食难安，我暗自下定决心要做一个将伪娘铲除干净的对社会有用的人。也许看信的你觉得我不值，但当知道自己的梦想是个男人，这痛苦可比被发了十张卡……我需要冷静。我是个很惜命的人，希望PG以后不要又爆出翔武或者菜团是可以摇碎花瓶加红魂的类型，那样我会驾鹤西游去看佛祖，我还年轻。永远爱PG，以上。

叫我说什么好呢……露琪可从来没有说过自己是mm啊，别以为他不说你就可以通过“PG总动员”里他的语气来推断他的性别。比方说我在某个QQ群里聊天经常是以“本大爷”这个词来自称的，导致在群里混了快三年还有人把我当纯爷们呢……

要说好人卡么，已经在编辑部成为非常欢乐的事了，前几天聊天的时候我还八卦地问其他小编有没有妹子，他们反问：“你说呢？”于是我一个地图炮轰过去：“宅男都是好人，所以宅男是不可能有妹子的呀！”欢乐么？

我想问编辑每天在游戏上的时间有多少，整天玩游戏，整天坐在电脑前，会对健康有很大伤害。还有能不能组织读者去编辑部参观一下？（北京市 张旭）

翔武：这个因人而定了，比如我前两个月的时候，除了工作任务之外，PSP和DS基本都没怎么碰，更多的时候选择的是户外活动和锻炼了，也是为了自己身体健康。长时间坐在电脑前确实是对健康有很大伤害，所以，我们平时还是多出去走走吧。

编辑部可不是什么旅游圣地，没有组团参观的活动。编辑平时都很忙，也没有导游来负责讲解，无非就是走廊办公室，估计要是有门票都卖不出去一张。

李想	第一，绝对不意气用事！第二，绝对不漏判任何一件坏事！第三，绝对裁判的公正漂亮！（编：这是裁判宣言么？）
读者资料	男，15岁，江苏省苏州市第十二中学初三1班，215008，QQ348366602

小编们是否有比较怪异，但又帅、又很强悍的。有的话是谁呢？我想想……嗯，我估计是“翔武”，每期漫画形象都重复说：“咬み杀すよ”一句话，已经成为永垂不朽的名句了，大概就是你吧“翔武”！（内蒙古 王嘉伟）

翔武： 小编们啊，啊……怎么说呢。每个人平时都看似是正常的，但经常会有不正常的时候，目前已经有不少小编都被安上了ACG中的各种属性了。其他编辑我先不报料了，因为我怕他们联手来反击我，等有时间的时候再逐个击破好了。光我个人就被安上什么KUSO狂人、设定狂人、吐槽狂人、毒舌、腹黑等属性了。仔细想想，ACG中的角色拥有那么多属性还真是辛苦啊。

我那话和那风纪委员的绣章还是从云雀那里抄来的，所以这句是云雀的名句啊。下次我弄个牌子，每期在上面写东西好了……

内蒙古包头 黄宁

临近高考了，还有八十多天，我们学校从月考变成了周考。周考，顾名思义，就是一周考一次。好处是：这次没考好，一周后咱再来个咸鱼翻身；弊处是：考好了，成绩的有效期只有三天，贼郁闷。这样一来，老师们像酶一般高效，精准的工作效率就体现出来了，九百人份的卷纸一天半的功夫就搞定了，强，太强了！况且各大院校本身在内蒙招的人数就特少，这样，大家都一味地苦学，弄得我一看闲书内心就愧疚的不行了，所以PG也只是粗略的看看，建设性意见是拿不出来了（好像貌似一直都没拿出过）。写这些字完全是吐槽行为，感谢您看到这里（鞠躬）。P.S.：我最近写文章越来越像狸猫了，腐味倒是没有，只是让人看过后会有扁作者一顿的欲望。

まあ，内蒙古的高中生也不好过呀，当年我高考之前还有点羡慕内蒙古分数线比湖北低呢，现在看来是各有各的难处，谁也不比谁轻松。来讲点趣事娱乐一下吧：我的高中母校也是模拟考试不断的，老师们自己出题自己阅卷，印刷都是学校自己解决的，所以不管哪个科目的试卷都很容易掉色，很容易把手掌边缘弄黑。某次模拟考试的英语科目，我发现做完阅读理解之后还有非常充分的时间可以用来写作文，就偷偷趴下打了会儿瞌睡，脸就贴在作文作答区上。结果交完试卷之后同学看着我笑了起来，说我脸上有横线，然后还拿出小镜子叫我自己照着看看，结果可想而知。突然发现这封信是很长时间之前写的呢，竟然压箱底到现在，现在说加油还不迟吧！

江西九江 张帆

过年前入手了一台粉色小PG，光外壳加包就买了5个了。就在昨天，同学看我的PG被老师缴了！老师说不说出是谁的书，就不让他上课，我就让他说是我的。没想到，老师居然打电话给我的家长告状。回到家，我爸爸打了我，还把我的MP3也摔碎了！还说要把我的小P也摔了!我只不过是带了PG到学校，又没看！为什么会这样？如今，小P被没收了，第98期的PG还在老师的手中。为什么家长永远不能理解掌机，理解孩子呢？

希望家长理解你的同时，也试着去理解一下家长吧，我的父母当年可没有进大学的机会呢，所以常常对我说：“我们吃了没文化的亏，一辈子过得苦，希望你能好好学习，为自己找一个好前途。”客观来说，孩子们中的绝大多数都没有足够的自制力，望子成龙的家长们可不希望孩子玩物丧志，所以才会严加管制，大致就是这样的啦。如果给你一个机会，让你证明你玩游戏也能做到不影响学习，你能做到吗？不要理所当然的做出肯定回答，认真想好，作业还没做完，掌机就摆在书桌的抽屉里，你真的能克服诱惑抛开杂念完全不想游戏的事情而专心完成学习任务吗？



小编，我想问一个你们工作环境和BOSS怎么样，是在一间半昏小屋中，BOSS拿着皮鞭看着你们工作。还是在单桌电脑前冲一杯咖啡，读着回函卡，听着BOSS讲的小幽默，迫切想知道啊！（山东省 管恩科）

翔武： 谁说小编没地位!那是万恶的旧社会!好，现在我回答你的问题。小编们的工作环境是：在单桌的电脑前冲一杯咖啡，读着回函卡，穿着棉衣，听着BOSS讲的冰河世纪的冷笑话，这简直就是洗脑啊！

吴东晓	面包，我有了；牛奶，我也有了……就是没有PSP啊！
读者资料	男，18岁，山东省莱阳市府前中学四三班，265200，QQ692358308

回答我以下两个问题：1、宫本到哪里去了，百期居然消失了。2、请猴子君对我这下联：车无轮，炮无烟，相无权，马无鞍，二人走，红占先（写上联）。（成都市 王宇奇）

翔武：宫本大概是去和小次郎决斗去了（众人：谁信这解释啊！）。

猴子：风不摇，雨不湔，蝉不跳，钱不掉，一大仙，开口笑。

翔武：我也来对个，“人有脸，树有皮，桌有腿，炕有席，不给包子跟你急！（**猴子：**你这是什么……就知道吃吗……）

广西桂林 马宇

凌J，我有绯闻了——我和班上某女孩玩得不错，但不知道是哪个无聊分子居然认为我对她有那个意思（我承认她长得蛮可爱的）！还在班上QQ群里乱传，就连我在群里的名片都拿来做文章！My god！我要疯了！整天被某些人议论……好辛苦！弄得我现在都不敢和那女孩说话了！不活了！我承认我是“御宅”（不用怀疑，那篇《非宅勿入！宅腐文化漫谈》仅看了一篇就已经读懂80%左右），也是“死死团”，但我对她真的没感觉！

跟你分享一个对付绯闻的好方法吧，一共八个字——见怪不怪，其怪自败，意思就是说碰到意外的事情也要保持镇静。你若越是在意，别人就越觉得真有其事，所以不用理会就可以了，只要老师和家长相信你是清白的就没有问题。话说中学校园里这种事情很多见吧，关系不错的朋友平时经常在一起聊天或吃饭，就容易产生绯闻，无视之，任其不攻自破。另外我不得不代替露琪跟你说：你真的够宅了，再宅下去都快赶上露琪的程度了，对于中学生来说这是多么难以想象的事情啊，请尽力避免坠入御宅的深渊吧。

广东佛山 黄泽星

“控O”我想问你（一样的向其他编辑问）：如果有机会，你当初会来PG做吗？如果真是想，为什么不早点儿呢？我想到编辑部去看看，行吗？游戏对你来说，是生活情趣还是工作负累呢？你有没有想过成家立业呢？最后多说句：高三很累人，不过很快乐，你们呢？

1、如果能够再做一次选择，我想我仍然会来PG，其他小编大概也跟我想的一样吧，这是一种宝贵的人生财富呢。2、我来编辑部的时候还没有离开大学，难道还不够早么？3、请自行查找本期翔武的相关回答。4、游戏对我来说是重要的兴趣所在，也是成为工作动力的关键。5、我现在已经老大不小的啦，总有一天会成家立业的，我已经做好了思想准备。6、高三的生活和你一样是劳累而快乐的，现在也如此。



各小编除了游戏还有其他什么爱好或嗜好？谁的糗事最多？有结婚打算吗？（江苏省 瞿宇峰）

翔武：就我观察来看，八房同学很喜欢看书(估计名字来历就是看过的书可以装满8个房间)，猴子也很喜欢看书和到网上找资料（不知道他有没有找过进化论来仔细阅读）。露琪这家伙好像没说过他有什么爱好，也没看到过和他爱好相关的举动，暗凌也是，不过女孩应该都喜欢逛街吧（纠正，那个露琪同学，这句话我没把你算在其中）。菜团喜欢摆弄各种各样的东西（跟鼹鼠故事里的那种感觉差不多）。宫本蒂尼喜欢看球，库巴不知道喜欢干什么（大概是喜欢去捉公主什么的）。

众人：翔武喜欢KUSO！

翔武：果然是被反击了啊，我喜欢的东西比较杂，平时喜欢研究菜谱,就算不下厨去做,也喜欢没事逛逛这类网站,看着就很有食欲。另外还喜欢运动,对于从学校走出之后就几乎没运动的人,似乎说这话相当没底气。目前喜欢没事去和朋友打台球，不过水平不济啊。

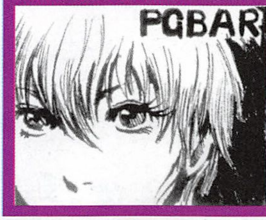
要说糗事，谁的糗事最多是在是记不起来了，好像每个人都有一些，等有机会让他们自己自白吧。要说结婚，掌机迷这边的编辑都没有结婚，电软那边有已婚和打算结婚的。

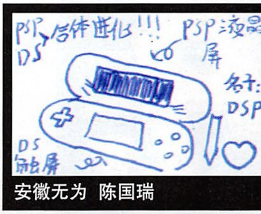
王思语	貌似喜欢玩格斗、RPG、看动画(少年向)的小女孩不多，好吧，我RP爆发了……喜欢吉尔伽美什和Saber的配对都来加我QQ！
读者资料	女，12岁，河北省承德市石油学校家属楼3号楼4-210，067000，QQ330371077

涂鸦天堂

↓看，某人又活过来了呢！

黑龙江哈尔滨 陈维宇

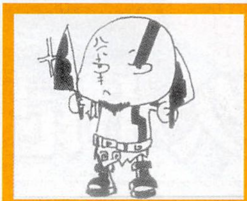




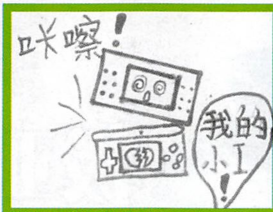
安徽无为 陈国瑞

↑怎么有这么多人梦想两大掌机能合二为一呢？真合体了也省不了买机钱啊！

↓屠、屠夫版克里托斯么？真是太Q了！谁能告诉我他的那个眼神到底是怎么回事？



河北张家口 于中亚

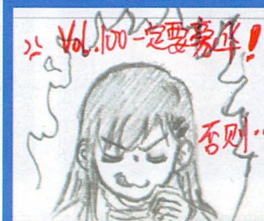


福建龙岩 陈彬华

↑难道这就是传说中的断轴？真是太悲惨了，为你家小I默哀。

↓我很好奇如果不豪华的话否则就怎样呢？怎样呢怎样呢？

河南洛阳 范本一



掌机迷2008年第8期抽奖

PSP豪华版 1名



10名



口袋妖怪T恤

另有15份精美小礼物派送！

参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.102的抽奖活动截止时间为2008年5月30日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

100期中奖名单

PSP

山东青岛	张博勋

口袋妖怪T恤

四川成都	王雨奇
辽宁葫芦岛	齐圣
山东烟台	李俊霖
天津市	李博文
吉林吉林市	张迦迪
浙江金华	蔡俊杰
江苏浙江	王晨旭
浙江金华	丁皓
上海市	宋昊敏
广西南宁	苏庆

精美小礼物

浙江永康	杨剑
北京市	侯一丰
天津市	董昊翔
河北保定	李军
北京市	白林山
河南洛阳	张栋凯
江苏无锡	顾晓杰
浙江绍兴	任军
甘肃兰州	王震东
山东济宁	邵晨
河北昌黎	龙海波
湖南湘潭	彭锦
江苏连云港	瞿宇峰
上海市	朱清君
河北秦皇岛	王轶之



陈国瑞	只要小编们用了心，读者会感受到的。
读者资料	男，18岁，安徽省无为县无为中学高三五班，238300，QQ727133601

PG博客 WWW.PGBLOG.COM



极亚久小记

昭和六十三年的秋天实在是无甚可说，毕竟年初开始的利库路特案件就把大家的注意力全部吸引去了；倘若你对国事不感兴趣，那么年初的松竹大电影里，阿姆罗和夏亚一起在天上完蛋也会让人难过好长时间。总之，在这昭和最后的光景里，一切的一切都让人打不起精神头来，就连这秋高气爽的日子都难得让人愉快。

但并非所有人都会沉浸在失落的气氛中无以自拔；比如说你们看到的这个高中生就不在此列，他刚刚随着调动工作的父亲来到了一个关西小城，接着转进了这城里的极东亚恒久和平高中（简称极亚久高中）来。虽然学校确实有些破败，看起来就是随时都会关门的样子。但他还是坚定信念要在这家高中的棒球部踏踏实实的做出点成果来，比如拿到甲子园的冠军，然后成为职业棒球运动员。毕竟这孩子对棒球有执念，你们大可以把他当成《〇篮高手》里的〇木X道那一类的角色，或者就干脆可以在看见他的台词时，脑内用草尾毅的声音进行再生。



随着这个孩子踏入了极亚久高中的校门，《口袋力量职棒君》的剧情就此开始了。从这个故事在极亚久发端算起，到今年差不多已经有二十年了。不过故事内的时间距今有二十年并不代表这个包含十一部作品的系列距今已经真的有了二十年的传统，其实，这个系列到今年只算有九年的历史。本系列第一作发售于1999年4月1日，看到这个日期你是否会觉得这真像是个笑话？老实说，当笔者99年6月时在《绝对GB读本》上看到这玩意的介绍时，确实也小小地吃了一惊；且不说画风啥的（对这个系列谈画风，你一定会被藤冈谦治——本系列的主设计师——大神咒杀的），只是这个高中的环境就会让那些年从光辉高中打拼上来的朋友们感觉莫名的熟悉；这不都是高中生的励志故事吗？可当你深入进去之后，那就定然会发觉实情远非事先所想象的那样理所当然；三年里你并非只是上学，你需要面对的挑战比起光辉高中的朋友们可是只会多不会少的。毕竟，从这个时候开始，命运之轮已经转动，高校球儿的战场上也有暗流汹涌，一段波乱万丈的平成野球绘卷就此展开。

那么，读者诸君就请随我一同翻开这卷物吧。

先让我们回到序幕；也就是满怀希望的主人公来到极亚久高中的第一天。

在班主任泽井老师的安排下，主人公坐到了眼镜男龟田光夫的边上。龟田那时还只是个发烧友，只对钢打机器人（钻头玩具公司的产品，版权已转移，详情见二代）感兴趣，他主动凑上来询问主人公的爱好，于是，主人公便给了他一个看起来就是“理所当然”的回答：“我喜欢打棒球，我想进棒球社。”听到主人公如此

苏宪刚	哇！哦买小P这么久了，居然没有人和哦一起玩，希望大家多多和哦交流。
读者资料	男，19岁，黑龙江省北安市北安一中，164000

这般，龟田当场从椅子上跌了下来。他对主人公好言相劝，希望这棒球迷能回心转意；我们这学校的社团都很不靠谱，特别是这棒球社就算是没什么好家伙的，你如果不想麻烦上身就别和他们搅在一起了。然而主人公痴迷棒球，对这些警告自然全数当成了耳边风，就这样，极亚久高中的棒球社又多了一名队员。

棒球社的房间里乱糟糟的，除了训练设备外还有各种用途很可疑的杂物。但各位前辈欢迎新人的心情还是很诚挚的，这就让主人公多少能沉住气。队长一声“欢迎”，就听得前辈们巴掌拍的山响。受宠若惊的主人公便心想总算是找到了组织，终于能大干一场了。此时，就听得队长问话：“新来的伙计，我说你能干啥啊？”

“呃，我转学过来前在校队里是做二垒手的……”

“呆子，我又不是问你这个。我倒问你，会不会打麻将啊？”

“诶？”

“不会打麻将也没关系，会玩大老二吧？要么，会打花牌么？”

“……”

看到这里时，想必无论主人公还是玩家都目瞪口呆了。要知道在那年头，运动队多少是有着半军事化的纪律和管理模式的，别的不说，就是光辉高中的运动队都有“集合不到就除名”的规矩。然而这极亚久高中的棒球队却是这种不成器的样子，那他们平时该怎么应付比赛呢？正当主人公为这个不知所措的时候，那伙前辈又开始呼喝起来，接着就打发了一名高二的学长来应付自己这边。学长叫外藤侠二，他过来收了部费，接着就被前辈们强引去一同鬼混去了，留下主人公一人在部室发呆：自己是不是来错了地方呢？

不过不管是不是来错了地方，既然进了棒球部就该拼命努力吧？于是，极亚久高中的运动场上就此多了个孤独的身影。过了一个月，外藤前辈终于看不下去了，在某个还是只有一个人的训练日，他叫住了主角：“我说，你这么做到底是要干啥？”

“干啥？当然是努力训练，日后有机会进职棒球团啊。”主人公一脸天真。

“我说你啊，真是的……你自己把我们学校的名字念一下。”外藤前辈脸上露出了些悲悯的神情来。

“极……啊，极恶。”当玩家和主人公把这学校的名称念出来时，估计都狠狠地吃了一吓。

“你看看，我们这学校名字这么不妙，哪里还会有球探来挖你入队呢。估计就是在目录上看到名字就吓跑了。”外藤前辈满脸严肃，“所以，在我们这学校里，就算再怎么努力也是没用的”

“可就算没指望也不能不训练啊，不然到地区大会预选的时候该怎么办呢。”

“这个你就别担心了，我们学校可是有传统的，基本上能保证不会马上就退场。”外藤前辈劝主人公宽心，虽然他自己也知道主人公根本就放不下来这颗心，毕竟地区大会迫在眉睫，现在这个状况该怎么办呢？

一周之后，地区大会预选开始了，极亚久高中的初战对手是力量满贯高中（Powerful），面对强敌，队里前辈们的那份超然真是令人自叹弗如。只见队长叫住外藤学长，诡秘的指指点点一番之后就一如既往的鬼混去了。主人公看到这情形，总觉得前辈们靠不住，于是自己只好暗暗训练去。但又觉得，既然外藤前辈告诉过自己学校有传统，那多少总还算是会有戏吧？

地区大会的预选赛在一阵凄风苦雨中结束了，极亚久高中和力量满贯高中打满九局，最终以15：9败下阵来。前辈们比赛时也不可谓不用力。但这场比赛里，看着最奇怪的还是对方；常年霸占甲子园大赛出席名额的力量高中的队员们行动有些诡异的迟缓，脸上也都有些难看的样子，似乎是比赛前吃坏了肚子？看来大赛供应的盒饭估计有问题，到时候一封投诉信估计是少不了的。

输了比赛，队里决定开反省会。不过前辈们居然不在棒球队的活动室开会；他们把大队人马拉去学校附近的一幢危楼里。主人公被前辈们支开，问起时人人都推说：“这事和你没关系。”但主人公还是沉不住气，于是就自己摸进危楼里看看到底是怎样一个反省法。结果这不看不知道，一看还真的吓了一跳。前辈们正揪住外藤学长狠揍。



“不是跟你说去给他们的盒饭里放泻药了吗，你都干的啥！”队长狠狠地一个大嘴巴抽过去。

“抱歉，队长，不是盒饭不靠谱，是我们太没用。”外藤学长被揍得鼻青脸肿，却还是陪着笑。

“你这二年级的居然还敢顶嘴！”前辈们围着外藤学长有如少林寺十八铜人团团围住史蒂芬周一般，主人公隐在屋外终于看不下去这等集团暴行了。他冲进屋去，外藤学长很是感动，然后马上就很丧气了；这意气用事的主人公顷刻间就被队友们按手按脚了。

“你这小子一开始就不是跟我们一伙的，今天还想逞英雄？”前辈狞笑着举起球棒，“看来不打断几根骨头，你小子是决计不肯听话了。”

正当这剧情正要转向传统黑暗系学园剧的时候，被晾在一边的外藤前辈自己爬了起来。他看了一眼房

黎国鹏	买口左好多期PG，发觉已经离唔开亻巨嗲。（库巴：最近粤语边角栏有增长趋势，可怜小编们懂得不多……）
读者资料	男，17岁，广东省湛江市赤坎区湛江一中，524038，QQ383876343



间的情状，就对主人公大呼一声："跑！"乘着前辈们都愣住的当儿，两个人已经跑出了几米。当前辈们回过神来正要去抓人时，危楼发生了楼层崩塌事故。

因为这起意外的事故，主人公和外藤学长逃得一命。但极恶，呃，不，极亚久高中棒球队的其他高三队员都因此身受重伤住院修养，棒球部顷刻间只剩了两个人。在了解到棒球部的现状后，前来问讯的教导主任老师幸灾乐祸地开始打起解散棒球部并把棒球部资金转到自己的手球部上的主意。而外藤学长则直接破罐破摔，就此加入归宅部，不再问半点关于棒球的东西。这对立志要在棒球上做出些名堂的主人公来说，真是致命的打击。短短一个月，棒球社从十几个人顷刻间变成只剩了自己一个。梦想从确立到破灭的时间还真是快啊。

如果换作普通人，也许故事就到此为止了，但站在这里的是一位热血的主人公，于是棒球部的再建工作就此开始了。红了眼的主人公急于寻求支持，这时他就想起身边那位弟兄了。

"龟田君，加入棒球部吧。"

因为龟田是以主人公的好友自居的，所以他也就由此不得不成为了新生棒球部的第一名队员。在龟田的指引下，主人公也就慢慢地从校内的各个运动队里挖墙脚来充实自己的队伍。其中少不得在足球队因为去拉人被愤怒的队员狠揍，或者在网球部搭讪时遭到充满天然优越感的球员的奚落；至于去空手道部拉人时被主将请去以拳交心或是在田径部拿到一只坏秒表来做测速更是不在话下。在这些地方，主角依仗着自己运动万能，到底是勉强抵挡过去了。但换了运动之外的领域，主角就未必吃得开了；估计有印象的朋友们在这里一定会想到音乐社的那位水原勇气同学。这位朋友一定要求主人公通顺地弹完一首曲子才肯心甘情愿地加入棒球队。我敢说在这里弄出心理阴影来的玩家只怕不在少数。不过谁叫对方叫如此的名字呢；毕竟在著名棒球漫画《棒球狂诗曲》里，水原可是一名强力选手啊。

当主人公心急火燎地组建棒球队人马的时候，教导主任老师时不时的冒出来给主人公和他的朋友们泼冷水。这也就使得主人公不得不利用一切可以团结的力量了。于是，凡是在学校里对棒球感兴趣的同学基本上都成为了潜在目标；至于身体条件尚可的贫乏人同学，主角不惜建议对方争取做职棒选手以获得出人头地的机会（虽然这个希望实在是渺茫的可以）；为了提高成功率，主角还不惜拿出珍贵的TCG卡来引诱同学入队。至于那伙一个面包就可以收买的三兄弟，自然更是不在话下。经过如此这般的努力，主人公终于拉到了足够的队友。这时他就想起了加入归宅部的外藤前辈，不知道他肯不肯回来呢？

当主人公满腔热情地凑上去时，外藤前辈却到底还是一张臭脸贴上来："对不起，我对棒球是没有兴趣了。"这令人好不懊恼。主人公转念又想去找校长陈情，告诉他棒球部又活了过来。没成想却见到教导主任老师在冷嘲热讽，还拿棒球队没有顾问这点大做文章。主人公内外交困之时，正巧班主任泽井老师问起棒球队的情况，于是他便很委屈的一五一十全说了出来。

待主角倒完苦水，泽井老师很是仗义的令主角吃了一惊："要么，我来做棒球队顾问吧，不过我对棒球规则知道的可不怎么多哦。是不是跑完一圈就能得一分那样的？"

对棒球知识只是了解到这个程度怎么可以做顾问呢，主角心理暗自嘀咕。但没有顾问的话棒球队就不能被学校认可，至于棒球规则，以后可以慢慢学的。于是主角同意了老师的提议。就这样，仅仅过了几个月，处于解散边缘的棒球队又活了过来。而发誓不碰棒球的外藤前辈也在听说泽井老师做了顾问后急急跑了回来，对此主人公只得耸耸肩。

队员们都觉得在升入高二后，队里还是没有一名经理这也太说不过去。主角对此抱着不置可否的态度，不过在龟田同学成功赚来一名经理后，他却也乐得享受棒球队有人打点的好处来。在保证后院不会起火的前提下，大家开始考虑生存问题：新生的极亚久高中棒球队急需一场正式比赛的胜利来确保自己的地位。于是全队努力训练，但还是运气不佳的在一场练习比赛中以36：0惨败。棒球部此时就走在了风口浪尖上了，大家都几乎失掉了自信力，如果再来一场失败，那这可就全完了。

就在这天放学回家的路上，外藤学长又提到了是否可以为了取胜去捣鬼的打算。主角对此自然还是坚决反对。学长急了，大呼："要是能成事的话，就算出卖灵魂又何妨！"

"说的真好。"在街角响起了那种很老土的标准女主角的声音。然后按照惯例大家自报了家门，原来这位女主角是刚转学来极亚久的四路智美，和主角他们是同级。智美认为外藤学长提出的建议不妨一试，

于航	虽然不是每期都买，但是每期必看，如果再便宜点，我就会每期必买了。（库巴：建议你与人合买，你要书他要盘。）
读者资料	男，20岁，山东省莱阳市富水小区49#，265200，QQ78864044

但只要别做的太过分就好。在这样的指导思想指引下，穿了战斗服前去捣蛋的队员们也就是做了些让对手打不开衣柜或者是在椅子上涂蜂蜜那样的恶作剧。大家玩得都很开心，毕竟这可比在对手的盒饭里放泻药要好很多。在这段愉快的日子里，棒球队找了一支名校强队的二队进行练习赛，靠着良好心态下的超水平发挥，军心暂时算是稳定住了。

随着恶作剧作战初见成效，棒球队的同仁们打算去地方大会的一名强劲对手——大东亚高中那里去大闹一通。对此，智美有些不赞同。但主人公还是自己偷偷摸去。结果，独自潜入的主人公发觉这根本就不是一家学校，校内除了一个很夸张的基地就是战斗员，误打误撞的主人公弄坏了地下基地的数据库，随即发现自己已然走投无路。当主角感觉自己只能坐以待毙的时候，一个意想不到的人出现了。

“我是Provera团的九十九号战斗员。”在智美协助下逃出生天的主人公听到这个消息惊讶得合不拢嘴。而游戏机外的玩家也深感不解：自己玩的是不是棒球游戏？反正笔者在这里是大有前一分钟在看《棒球大联盟》，后一分钟节目就自己跳到了假面骑士的感觉。总之，在大家云里雾里的时候，智美向主人公和盘托出了自己所属组织的详细情况：Provera团是一家体育中介机构——“职业法律代理”——的组织，这家从美国发迹的体育中介企业一面靠帮中小企业俱乐部进行融资来控制对方，一面也通过直接去高中挖人，培养为自己所用的选手的手段来壮大属于自己的运动队。主角这就回想起自己在大街上闲逛时有莫名其妙的球探找上门来的事情了。

智美告诉主角，Provera团在体育界有着相当大的影响力，如果和他们搞好关系，运动员也会很快走红；倘若自己成了组织的首脑的话，想必提携主角也会轻而易举，自己被派来极亚久的目的就是设法拆散棒球队，然后把苗子挖过来。对此主角认为自己的幸福应该靠自己争取来，为了这个目标自己一定要在甲



子园大赛有所收获。智美因此而被打动。而游戏机外的玩家却突然间不知道说啥才好了：毕竟这段子很热血也很老土，看的时候有些想发笑但总觉得对此嘲笑是不是显得有些不厚道了？毕竟对于体育题材，热血的台词永远不会落伍。

在主角表明了心迹后，玩家们便发现此后的路好走了许多。我们大可以继续派人潜入各个对手的学校，但这次就是获得对方的资料以便针对训练。主人公还意外地发现智美打算和他交往了。玩家在游戏机外不免赞曰：这才是完美的高中生活。

然而，美好的时光总是转瞬即逝，当极亚久高中赢得秋季大会出线权时，妒忌的教导主任就和前来接头的Provera团工作员达成了协议，双方一拍即合的结局就是极亚久高中棒球队被检举有不慎行为而丧失出线权。

不过主人公们自然已经猜得出自己的失败是有人从中作梗所致，对此他们也就耐心积蓄力量，预备来年再战。结果在地方大会的初战上，他们就碰到了Provera团名下的大东亚高中。对极亚久高中的学生们来说，这是一场复仇之战，当然，在开打之前吃得饱一些自然是没有错的。于是队员们在开赛前就把不知是谁送到休息室的高级便当吃了个罄尽。一顿盒饭下肚之后，大家突然感觉全身不对头，才意识到自己居然是着了道儿；常年打鹰的老手却被麻雀啄了眼睛，这不啻于一种侮辱。当大家站到赛场上时，更发觉对方为了取胜，居然把美国大联盟的选手拉来装成高中生。是可忍孰不可忍，经过一番苦战，极亚久高中前进路上的最大钉子就此被拔了下来。

此后的赛程对极亚久高中就是一马平川了；在轻松战胜用咒术的白鸟高中后，极亚久与力量满贯进行了一番激斗，最终进入甲子园。而极亚久也就因为自己的校名成为了新闻话题；比如同正义高中交手后，报纸上公然打出标题《邪恶战胜正义？！》，这令主人公一伙很是别扭。不过令他们更别扭的是即将在决赛中交手的圣皇学园高中，这学校的招牌角色——棒球假面——已经放出话来要打垮对方。

好在剧情已经发展到了这一步，对玩家而言，无论对手放出何等狠话，你也只要把它打败就好了。随着极亚久在甲子园夺冠，这个故事也就由此圆满地画上了句号。

极亚久夺冠之后的事情并不像大家想象的那样顺利，极亚久高中由于泽井老师功成身退，棒球队队员全体毕业等原因顷刻间就留下了巨大的真空。教导主任无力协调此等局面，结果就导致了极亚久高中的崩溃，很快，这家高中就闭校了。

泽井老师在极亚久夺冠后积劳成疾，住院修养了一段时间。接着就辞职了。按照制作组日后的交待：他们本想在这里把老师给弄死。还好主创人员良心发现。

至于主人公……我想，这里不妨先卖个关子，就此再见吧，我们下次会提起他。

文/LinkTon

张天鹏　边角栏复活后，我才上了两次，才两次……（其实只要写得好就有机会，你这次真不该算……）
读者资料　男，15岁，天津市津南去咸水湖镇

Q&A问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答

问 在《勇者斗恶龙怪兽篇》中捕获怪物的几率是否会因为拥有同样怪物而降低？满攻999对金属史莱姆的捕捉容易吗？是否也能用电脑插上nds连接上网？（覃子豪）

我想你问的应该是NDS上那款(DQM JOKER)吧……发问记得注明版本啊。本作中如果已经拥有同样的怪物，捕捉成功率确实是减半的，满攻999对普通金属史莱姆的捕获成功率还是比较高的，如果追求更高的捕获率，可以用加攻击的咒文或者主角宠物的特技“蓄力”来增加攻击，然后再出手。你说用NDS连电脑是指WIFI联机对战吗？只有电脑和NDS还是不够的，你需要一块无线网卡或者一个无线路由来建立热点，这样才能使用wifi功能。

问 《MHP2G》继承《MHP2》的记录之后,原P2的记录会消失吗？不消失的话能继续使用吗？可以给我提供一些MHP2中五只猫的实用食谱吗？（宋宇航）

P2的记录完全不会受2G的影响，无论2G是否继承，P2的存档都不会有变化。至于猫饭食谱，可以参照上一期掌机迷的MHP2G攻略，P2和2G是通用的。最常用的猫饭食谱是肉+菜（体力140，攻击力UP大）和酒+乳制品（体力、耐力150）。也有人喜欢吃谷物+鱼的组合（体力140，防御力UP大）。

问 3.71M33固件为何无法运行《战神》？目前PSP上有机战吗？（李逸仁）

3.71基本可以运行战神，虽然有人反映出现问题，但多半是在CG处死机、运行不流畅等问题，而且这也是个别现象，至于无法运行的情况还没有遇到过。你可以试着升到3.71M33-4或者干脆升到3.93。PSP上目前有一款正统机战《机器人大战MX》，复刻作。不久后复刻版机战A也会登场。除了正统机战之外，PSP上还有SD高达G世纪系列和高达斗技场等作品。

问 为什么我用读卡器拷的音乐和游戏放PSP里就无法识别或者干脆文件损坏呢？直接用PSP拷就没事。（李仲崴）

汗，你自己都有答了啊……，除了读卡器故障之外，拷进去的东西检查过了吗？3.90的系统不支持中文ISO名字，音乐方面，WMA格式需要激活后才能播放。

问 在GBA上的《牧场物语 矿石镇的伙伴们》男生版中，有没有什么隐藏人物或者剧情？（沈璐彬）

不知道你关于“隐藏”的定义是什么，不过往后山的湖里丢黄瓜会出现河童……连续丢数天的话可以得到疲劳减半的不可思议果实，这个算吗？除此之外，和NGC牧场《美妙人生》联机的话，镇里还会多出班和露两位NGC版中的角色，前者会卖给你一些东西（比如CD机），后者则会告诉你一些信息（比如菜谱）。

问 PSP不用无线网卡，有电脑用的无线路由器的话能不能上网呢？（卓星燃）

通过无线路由器的话，PSP是可以上网浏览的，不过如果是想要联网进行怪物猎人等游戏，恐怕你还是需要一块无线网卡，因为联网游戏是通过对战平台如KAI、MZ、XG来实现的，这些平台并没有支持无线路由器联机的功能。

问 我的PSP是在2005年8月买的，平时都被父母封印，只有寒暑假可以玩，最近发现液晶屏老化严重，颜色明显不如以前鲜艳，这正常吗？（苏晶）

这不正常……通常来说液晶屏不会那么容易就老化，平时存放环境正常吗？PSP和砂糖一样最好放在阴凉干燥处保存，避免阳光直射(笑)。事实上或许还有其他缘故，比如长时间不玩，完全断电的话再度开机亮度可能会回归一级。如果调整使用几天后还没有起色的话不妨去问问修理店BOSS。

吴东琪	我说，是玩家才好找我哦，不是玩家和我根本没共同语言啊。
读者资料	男，24岁，广东广州天河区沙河燕塘企业32栋503，510507，QQ：32890159

问 我在玩《MHP2》时候，探宝挖到了刺绣的登顶旗，到了某网友说的“狗洞”，却发现被石头堵住，无法爬上山顶，怎么办？16G棒怎么这么贵！还不如买俩8G的棒得了！2*8大于16！（黄茗敬）

探宝模式中，堵路的石头大部分是可以打破的，堵住8区洞口的石头HP并不高，可以尝试用爆弹、双刀或铳枪等武器破坏它。顺便，电子类产品刚出的时候自然贵……而且16G的棒子速度上还没有保证，组棒质量也未经考验，不妨暂缓收入，待价格稳定再说。

问 PSP主机硬降后,会有什么后遗症？买到没破解的PSP该怎么手动破解？(李正昊)

早期硬降主机有时会有一些idstorage key丢失或错误，导致MAC地址不正确、亮度调节不正常等小故障，但随着神奇电池面世，idstorage的修复也变得很方便，硬降机基本上已经不存在机能缺陷了。至于自行刷机，并不建议这样做（多少会有一定的风险，最好还是找专业人士操作），想要DIY的话可以准备一块电池和一根记忆棒，自己下载程序制作神奇电池进行刷写，还是比较有保障的。

问 PSP的GBA模拟器好用吗？怎么用？会对PSP产生影响吗？另外PSP的系统更新会对从前的存档和功能有影响吗？（龙海波）

PSP常用的GBA模拟器GPSP基本已经可以完美模拟GBA游戏，使用模拟器也不会对PSP本身构成任何影响，只要把下载来的压缩包解压，将GBA文件夹和GBA%文件夹放进/PSP/GAME/即可运行。GBA ROM放在/PSP/GAME/GBA目录下。PSP自制系统更新会导致旧版本的插件和自制软件（比如LABOKO，SCM）无法使用，不过一般来说都会有对应新系统的版本面世，不足为虑，有些人反映存档损坏，我的建议是尽量升级到需要游戏本身要求的版本进行游戏，比如一款游戏官方要求版本是3.71，虽然可能3.52也能正常运行，但升级到3.90后，3.52的存档就有可能出现损坏。

问 《圣洁传说》中如果把每人的友好度刷到上限的话，是不是每一个隐藏剧情都会出现呢？（林超）

不知道你说的隐藏剧情是啥……是觉醒率吗？抑或SKIP？不过总之，收集觉醒率和SKIP是非常熬人的，友好度MAX只是收集的步骤之一，还有一些觉醒率（SKIP对话）需要满足全员级别超过XXX，全特技修得，全style满级等等非常苛刻的条件，是否要努力请自由决定……没必要太勉强的。

问 翔武在上期录像中打迅龙那把非常cool的太刀叫什么名字啊，需要什么材料做成呢？《MHP2G》村长三星任务的翠水龙怎样打？（董昊翔）

那把太刀的名字叫飞龙刀【椿】，是一把火属性的太刀。如果是从一开始做的话，需要走骨刀路线，升级成火龙系素材的太刀——飞龙刀【红叶】或者飞龙刀【青叶】，然后将之一直强化下去，就可以做出来了。关于特定怪物的打法，翔武会在狩猎营地里详细介绍给大家。三星的翠水龙不是必须要打的任务，一时打不过去可以跳过去回头再说。

问 一直认为薄荷绿的PSP很赞，但它是否很容易掉色呢？该如何保护让它不掉色？（姜辉）

老实说……PSP很少掉色的啊，就算是表面出现磨损也只是掉漆而已。PSP2000的漆表面有层涂层用来保护机体，还是比较耐磨的，只要平时注意保养一般不会出现掉漆现象，要注意的就是不要直接把PSP塞进手提包或者腰包带着走，这样看似安稳其实摩擦挺厉害的。最简单的方法就是将之放入收纳包里（就那个软布包就行），虽然麻烦了点，但保护作用很显著。

包打听

前段时间在报纸上看到一个为庆祝火箭22连胜发行的NDSL，非常想买一个，不知道哪里有卖的？（王文聪）

原装色差线与组装线如何分辨？（王嘉伟）

湖北地区的PSP和高速记忆棒价格大致是多少？（李昱卓）

那能买到《圣战系谱》的扭蛋？（王小飞）

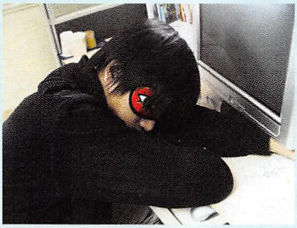
张栋凯	只想问问在《MHP2G》中有猴子没？我想断尾……
读者资料	男，16岁，河南省洛阳市西工区玻璃厂路119号，471000，QQ：403199506



夏日的忧郁

忧郁1：最近快被我这宝贝电脑折腾坏了，大概是因为硬件方面有些问题，内存占用多的时候就重启，拔下一条后反倒没什么事了。一定要找个时间做次大调整。

忧郁2：到了春天之后，变得非常能吃，但是那天一测体重，吃饱了才136斤，真是地地道道的“白眼狼”型。夏天一来就吃不了多少了，估计又要掉肉了。



忧郁3：最近蚊子已经开始活动了，不知道为什么，我家每天都会进来蚊子。而且我还是招蚊子的体制，只要一关灯睡觉就能找到我，最晚一次折腾到4点才睡，快神经衰弱了。

忧郁4：有的事情明知很渺茫，但还在非常努力，甚至自己都不明白支持着自己的动力是什么了。

累了，睡一觉好了……

Hey！ 看我这记小鸟球！



说起最近编辑部里的热门话题，果然还是《MHP2G》啊。翔武、菜团和库巴都是猎人Fan，我们几个人有空就会一起来一局。拜硬件达人菜团所赐，八房君也能使用截图插件了，这里给大家放张搞笑截图玩。

说起来八房君并不是一个“好猎人”，不但改了钱，而且把P2时代改的训练所系列头饰也继承过来了（魔刃头和玉响头用得比较多）——虽然不是熟人一般不会穿出来，不过还是着实被翔武等人BS了一下。其实冤啊，因为八房是长发控，一般不喜欢带头盔所以才……同样是混配匠+回避装，要我穿红黑脑袋还不如用魔刃（=_=），如果说被翔武鄙视的伤害相当于村下位蚊子咬一下的话，被红黑刺头雷到的精神损害绝对堪比被祖龙雷劈……以后大家若是在配装推荐里看到样子挺好看但性能一般的衣服，那准是出自我的手没错（=，=）。



终于看到了大海



1990年夏天，我随父母一起来北京进行了为期一周的旅游，走马观花似的参观了很多景点，唯独没有去过北戴河。明媚的海岸风光图片看过了很多，一直到前几天，才有幸见到了真正的大海。沿着商业街缓缓走向海边的时候，天际线越来越清晰，穿过地下通道，映入眼帘的是一望无际的碧蓝，不禁兴奋地发出“哇——”的感叹。海风扑面而来，让我顿时觉得心情清爽无比，深一脚浅一脚地走过沙滩，海浪就在咫尺之远的地方，一波又一波拍岸。凝视着海水，产生一种不可思议的感觉，那深邃的海浪声仿佛有魔力一般，让我痴痴地听了很久很久。正值涨潮，远处的礁石渐渐没入海水，玩耍的游人正抓紧时间寻找着水洼石缝中的小鱼和螃蟹，随处可见兜售贝壳海星的小商小贩。可惜这个时节海水温度还太低，所以不能下水去玩，一直要到七八月份里才可以那样享受海水和阳光，考虑到我的游泳水平比旱鸭子实在强不了多少，到时候只能抱个救生圈玩了吧……听说台风登陆的时候，大海会变得无比狂暴，一个巨浪扑来就会无情的带走滞留在海边的任何生命，丝毫没有任何挣扎的余地。尽管如何，我还是爱上了大海，我想我是对它一见钟情了吧。

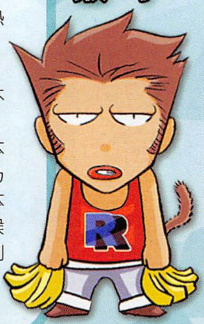
PG总动员

～小编们的轻松驿站～

伦达权	真可怜啊！老师收口左我部小P不俾我呀！（库巴：下次请用普通话，唔该晒！）
读者资料	男，19岁，广东省佛山市顺德区陈村镇锦龙花园，528313，QQ411444667

猴哥热线筹备中……

猴子



最近风林老大要我新开一个栏目以回答读者们提出的问题，名称就仿照电软的“龙哥热线”来了个“猴哥热线”，当然了猴子是不敢跟“有问题找龙哥”那么厉害的栏目攀比的，毕竟龙哥热线在杂志社办了10多年，而猴子这里才刚刚开始筹备。但是不才归不才，预备开设的“猴哥热线”从即日起接受读者的来信，问题基本不限，从主机软硬件到游戏攻略，乃至玩家们的游戏生活，都可以成为本热线的内容。大家在信纸上注明“猴哥热线”就可以了，或者电邮到pgmonkey@sina.com，猴子恭迎各位读者的到来。



百合果然是这个世界的真理



露琪



春季新番第一内涵百合日剧《Last Friends》大推荐！这部片子讲述的是几名年轻人，各自有自己说不出口的烦恼，为了追求生命的温暖而住在一起，学习到友情的重要性的故事。当前人气红得发紫的一线明星长泽雅美（《求婚大作战》女主角）、上野树里、水川麻美、瑛太（《交响情人梦》女主角、女二号、男二号）和翔武（误，是锦户亮，《一升的眼泪》男主角）5位年轻的演员，共同挑战了这次意味深刻的剧本。

由宇多田光演唱的主题曲《Prisoner of Love》在片头中的表现只能用惊艳两个字来形容，并且听起来很有《腐女之心》（大误，是《王国之心》）的感觉，现在已成为每天上下班PSP播放次数最多的曲目之一。而上期手札里翔武同学决定不追着看下去的原因，相信看过本片的同学应该就能理解到腹黑男的苦衷了。

库巴手札

库巴



五一不知道大家都去哪里玩了？库巴打算找几个好友去北京游乐园玩一圈，听说游乐园新开了个北区，多加了32个游乐项目，喜欢刺激的我一定要去看看。如果是孩子们玩的蹦床之类的那就算了……记得上次去的时候还是四年前呢，那次是高中同学聚会，约的时候人挺多，结果那天算上库巴才三个男生，其中还有一个是女同学的弟弟。女孩子们不敢玩刺激的东西，最多就是激流勇进，而北游当数激流勇进排队长，于是在玩过了意大利飞毯、海盗船、过山车、疯狂老鼠以及女孩子们爱玩的可爱游乐设施后，七名女生决定去激流勇进排队，三名男生对比了一下所有刺激要素的游乐设施的排队时间后，决定继续玩海盗船，直到女生们排队结束再插队进去玩激流勇进，因为买的是通票所以能无限玩。如果我没记错，那天海盗船我们三个连续玩了十次以上，在这十几次的过程中经常跑过去看看女生队伍排得怎么样了。到后来，海盗船上别人喊，我们都趴着了，坐在对面的人们直看我们仨，于是不玩了，找女生们排队去了。

前几天表妹指着我的脑门说“哥哥头上有线了”，再次意识到自己已不再是孩子了，时间是可怕的东西，年青是宝贵的东西，皱纹是除不掉的东西，库巴不是个老东西。

Editors' Diary

黄冠佑	希望大家不要贪新忘旧,多点介绍PSP1000的周边。(库巴：基本上很少有老P专用的周边了,都是新老P都能用的。)
读者资料	男，12岁，广东省广州市番禺区南村镇雅居乐上善若水，510000，QQ634628277



贴图特搜队

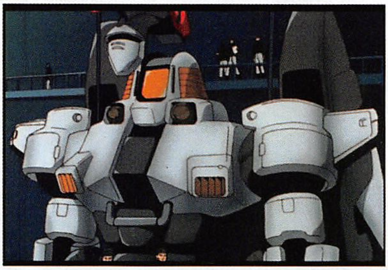
特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



↑高达00中的4部高达全部女仆化，就连动作也忠实原作！



←这位对洛克人真是太有爱了，等等，你脚下踩的那是什么！大邪神吗？



↑真是令人绝望,实体其实就是杂兵机带面具而已…



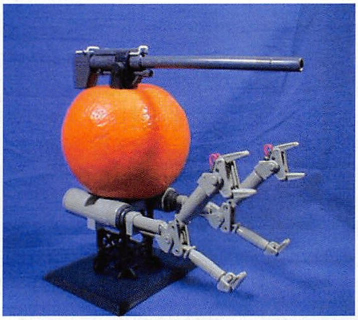
↑《超时空要塞F》中大红大紫的银河歌姬谢莉露小姐，翔武已经作为壁纸在用了。

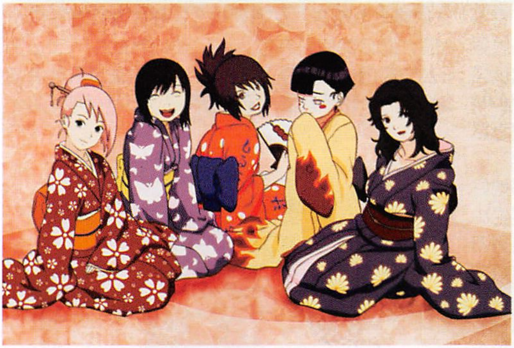
齐圣	我上边角栏了，可是为什么不把我的QQ登上！（？：上次你字太草了看不清……）
读者资料	男，16岁，辽宁省葫芦岛市龙岗区莲花三村8-135号，125000，QQ:503111413



←来一张休闲治愈系的图片吧，这种风格真是能让人心里平静啊。

↓其实这是铁球最好的涂装，比那鲨鱼嘴有魂多了。





↑火影五位女性的和服版,雏田好诡异……为什么没有纲手。

→如果《超时空要塞F》里只有兰歌一个歌姬的话，估计我对这片子兴趣会下降一些，两个歌姬设定真好……



李欣	翔武！来单挑《MHP2G》！看我一炮轰了你！（八房君：=_,=+ 害人我是专业的。）
读者资料	男，15岁，山东潍坊新华路电业局宿舍4号楼一单元302室



三栖人空间

话说上期写完老鼠的稿子后，就在编辑部里见到了蟑螂，于是我决定，写完十二生肖后要写蟑螂小强特稿，寒……。最近每次整理大家的回函卡时,小编们总是能看到很多初三或高三的朋友们寄来的回函卡,虽然动画是要看的，游戏是要玩的，《掌机迷》是要买的。但是千万不要影响学习哦！好啦，下面的时间，是老鼠时间！

动漫世界里的十二生肖——鼠（下）

万人迷的可爱型

提起哈姆太郎，我想80%的读者可能先是一楞，然后一脸疑惑。但是如果给你发一个QQ的表情，你一定就会恍然大悟。原来是他！这个可爱的小精灵，肉球一样的身材、鲜亮的毛发、短小的四肢，以及那招牌式的水汪汪的大眼睛。看着就那么惹人怜爱，让人忍不住想捏着他的小脸狠狠的“欺负一下”。所以，很快这个QQ表情就风靡了整个网络。而在众多使用这个QQ表情的MM中,90%以上的人都完全忽略了其实他是一只老鼠的这个不争事实……

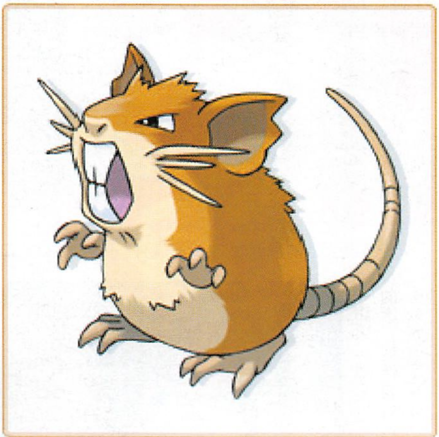
哈姆太郎是一只有着无穷活力以及无限多地好奇心的黄金鼠，是正在上小学五年级的小女生小露的宠物。有一天哈姆太郎跟着小露她们搬到新家，出于对所有新鲜事物的无穷的好奇，哈姆太郎展开对新环境的大冒险，因而认识了野生黄金鼠大老板和小佳的宠物哆哆，经由大老板的介绍，哈姆太郎又认识了更多的哈姆好友，并且在大老板的家中成立了哈姆好友的秘密地下基地。每天的生活都充满了欢乐刺激与友情！就这样，黄金鼠的史上大冒险就此展开了。



战斗暴力型

谁说老鼠过街就一定要“抱头鼠窜”？在老鼠家族里，有会读书的，有长得帅的，自然就有靠武力吃饭的。

《口袋妖怪》里的拉达，拥有能使所有的对手HP减半大板牙，在遇到强敌时便能发挥真正的价值，而且即使没有敌人，只要你若他生气了，那么你家的大衣柜就要小心了，指不定那天就会被啃坏的，说起老鼠，那铁齿铜牙可不是闹着玩的！



外星超人型

如果说拉达在《口袋妖怪》的世界里是独霸一方的，那么下面的这几位“火星鼠骑士”在整个宇宙都一定是出了名的，因为毕竟人家是从火星飞过来保护地球的，就算是老鼠，至少也是和某M78星云的战士是一个等级的吧。虽然仔细想想，身体大小比例和人类一样的老鼠真的很让人感到

于航	虽然不是每期都买，但是每期必看，如果再便宜点，我就会每期必买了。（库巴：建议你与人合买，你要书他要盘。）
读者资料	男，20岁，山东省莱阳市富水小区49#，265200，QQ78864044

恐怖，但是骑着他们的摩托车，为了保护地球而一次又一次阻止了普鲁塔星人侵略地球资源的计划的他们，还是在那个年代成了我们心目中的英雄。虽然是老鼠，但是曾经的我们却坚信，在火星的老鼠，就是这么大个，就是这么勇敢，就是这么正义……（我汗）





而有为了地球而战的，自然也就有为了孩子们童年的梦而战的，《十二生肖守护神》里的爆丸同学就是为了守护陪伴我们童年长大的那些经典的童话故事而乘着麒麟号去努力奋战的。记得小时候超喜欢看这部动画，至于原因嘛，在以后的几期里会向大家揭晓的！顺便一提，果然正如上期说的，有老鼠的故事一定会出现的就是猫，《十二生肖守护神》的BOSS居然也是猫。果然猫还是为了没有加入十二生肖而对老鼠耿耿于怀啊……

稀奇古怪的“变异型”

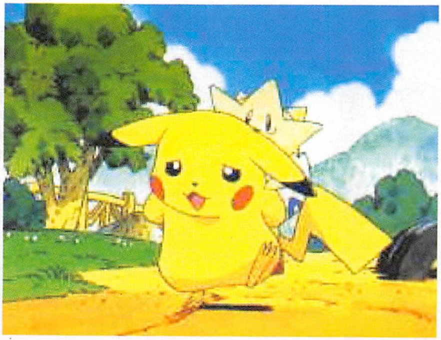
说到稀奇古怪的老鼠，皮卡丘一定要放到第一位，如果各位读者觉得这只可爱的口袋妖怪有点太跑题了，那请看右上面的照片，虽然是一张N年前就已经很火星的PS图了，但是还是能从一定角度反映出我们的皮卡丘与老鼠家族那千丝万缕的剪不断理还乱的纯正高贵的血统关系的…

如果说由希是鼠国的王子，那么，皮卡丘绝对就是鼠国的国徽，吉祥物。即使是王子殿下，在皮卡丘那十万伏特的高流电压的光环下，还是会黯然失色的。

现在皮卡丘的人气实在是太高了，你随便从小学门口拉过来十个小学生做问卷调查，可能九个不知道魂斗罗，八个不知道马里奥，七个不知道索尼克，六个不知道幽游白书，五个不知道乱马，四个不知道FC游戏机，三个不知道PSP，两个不知道NDS，还有一个不知道三栖人最近筹备的特稿很精彩的。但是，绝对不会有一个小孩子看到皮卡丘出现在自己眼前后不尖叫着跑过去的。（其实，不管是谁，如果真的见到皮卡丘出现在眼前都会尖叫的，但是是兴奋地跑过去还是尖叫着逃开就难说了）。

这只拥有纯正老鼠血统的黄色的战斗宠物以可爱的外形、迷人的身材（寒）、勇敢顽强的战斗精神以及那非常可爱的叫声获得了全球动漫游戏爱好者的疯狂追捧，相关的动漫周边更是赚足了大把大把钞票。其实给皮卡丘颁奖时，一定要追加一个“黄金摇钱树（鼠）”。





张天鹏	边角栏复活后，我才上了两次，才两次……（其实只要写得好就有机会，你这次真不该算……）
读者资料	男，15岁，天津市津南去咸水湖镇

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD



口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

DVD A碟：年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片！未知的小精灵？敌人还是盟友？大人气剧场版精彩收录，给你答案！2007年度剧场预告片全收录！剧场版资料设定集！

DVD B碟：剧场版10周年纪念总力回顾特辑！1998年～2007年全部剧场版精彩影像收录！官方解读口袋妖怪电影历史的秘密！精彩收录：超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子 /迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟：24首剧场版经典曲目全数收录！特别收录《Together2007》及《夏でSUKA？》！过去十年的音乐记忆都在这里！

全国热卖中!!

超值定价:19.8元

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

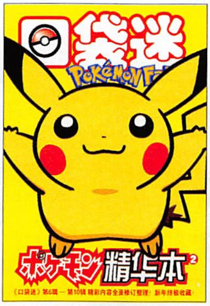
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！

口袋迷(12)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价:22.80元　上市热卖中



NDS版超厚读本配合DVD，完全收录一年来该平台所有值得收藏的游戏内容，书中包含了所有主流游戏信息，集购买实用为一体，大图鉴游戏数量超过400款，游戏攻略及小说更是不可错过！必备！

NDS标准掌机典藏

■定价:19.80元　已售完



口袋妖怪剧场版十周年纪念来了！本书为三碟超值装，双DVD满载最新剧场版正片及十周年纪念特典影象，精选剧场音乐集更是不能错过的收藏珍品。

口袋的魅力(十周年纪念)

■定价:19.8元　上市热卖中



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价:18元　接受邮购



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～13期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第18～24期	8.80元
2008年第1～8期	8.80元

动感新势力

48～64期	9.80元
61～64期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1、2、3、4、5期	15元

口袋迷12普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
NDS标准掌机典藏(已售完,请勿邮购)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
动新琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



最终幻想EXE

文/GJW

第七回

夜幕降临，冷风在肆无忌惮地吹。

一片荒地，土地僵硬，半截枯树上落脚的乌鸦呱呱地叫，四周荒无人烟，月光照耀着幽森的大地。

“啪”的一瞬间闪光！

十一个戴着面具的男子从夜幕中凭空出现，落在地上。他们的面具形状不同，颜色也各式各样，唯一相同的是面具上刻着“荨魔”两个字，看来是志同道合的一群人。他们都很高大、强壮，也都披着一个黑漆漆的大斗篷，看起来怪吓人的。

带头的一个戴黄色圆面具的人漫不经心地回过头，看样子是在清点人数。不一会他又把头扭了回去，似乎数完了。

那些枯树枝头的乌鸦忽地飞走了，像是因为某些不寻常的气氛而受惊。它们头也不回地飞离了，像是发誓再也不来这里似的。

“嚯，一群扫把星。”其中一个人瞥了一眼那些乌鸦，轻蔑地说，“这些白痴会不会把咱们的好运带走？”

“呵呵，别开玩笑了，”刚才那个数数的人笑着说，“再说即使没有好运气，咱们今天的任务也不会失败。”

其他人点了点头，表示对这句话的赞许。

那些人在荒野中行走。他们泰然自若，全然不在意地上依稀可见的白骨和刺骨的冷风。倒还颇有一番风度。

那个带头的人无意识地踢到一根白骨，便颇有兴致地拾起查看一番，“奇怪哎，这是为什么？”

“据说这里有‘贝赫姆斯’（一种非常凶狠强大的怪物，食肉）的群体，估计是被吃掉的吧。”一个人轻松地回答。

“哼，愚昧的旅行者。”那人不屑一顾地扔掉了白骨。

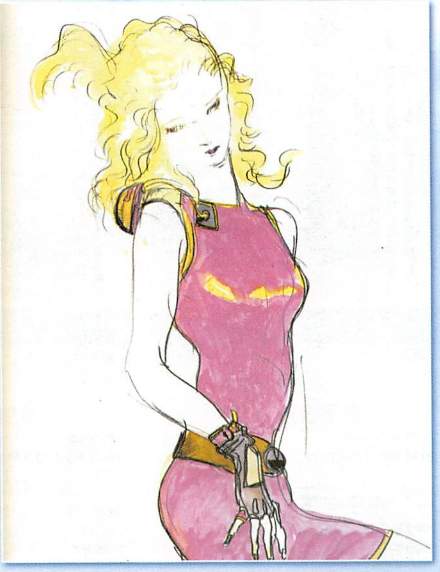
一群人继续前进。走着走着，他们隐隐听到贝赫姆斯从四面八方传来的吼叫。紧接着几百只贝赫姆斯一下子包围了他们。每只贝赫姆斯都杀气腾腾，好像已经很饿了。

“说曹操曹操到，嘿嘿……”

那些人一点也不紧张，连武器都不取，也不拿出盾牌，仍然说说笑笑。他们那么自信吗？

“喂，我说，别挡道，我们还有事呢！”又是那个带头的人，“正因为你们之前的对手都是半吊子水平，才会变成你们的食物，而我们不是那样，识相就把路让开！”

那些贝赫姆斯咧开流着口水的大嘴，伏下前半身，做出准备进攻的样子。



林雨寒	PG百期大赞！不上新西兰，不上乌克兰，就上边角栏！（猴子：这是什么说法？新西兰……）
读者资料	男，18岁，黑龙江省大庆市实验中学高三16班，163316，QQ：156489863

“听见了吗？想活就让开！”他大声重复了一遍。

“别开玩笑了，队长，那些家伙就算是这里的人，也听不懂咱们的语言那！何况它们不是人。”一个人打趣似的说道。

“那好吧，真是对不起你们了！”那个带头的大喝一声，“双子剑！”

他以几乎令人看不清的速度凭空拔出两把蓝色的激光剑，跳起来，然后用剑在空中划了一个圆形，落在地上。

四周所有贝赫姆斯纷纷倒在地下，咽气了。

“呵呵呵，小小练手。”他自如地笑道。

“言归正传吧，队长。”另一个人提醒道，“你估计一下找到目标要多长时间。”

“伊瓦利斯这么大，少说也得几个月，不过没关系。”他依然轻松，“对了，要毁灭的目标是什么名称来着？”

“不是‘杰洛霖莱小学’吗？”

噢，天哪，简直无法相信，但所有人都不知情。那就让我们来看看这有危险了的杰洛霖莱小学吧。

教师办公室——

“他们把你怎么样了，王？”卡特利尔老师关切地问道。

“无法想象，居然让我写两千字的检讨！”王丧气地说，“最糟糕的是，他们要为那个‘刘·卡卡尔’记过。唉，哪天有时间我必须当面向他澄清一下……”

“真抱歉，都是我不好。”

“没关系的。我欠您的太多了，这点小事没什么。”王不知怎地，有点心神不宁“倒是您那边监控录像查得怎样了？”

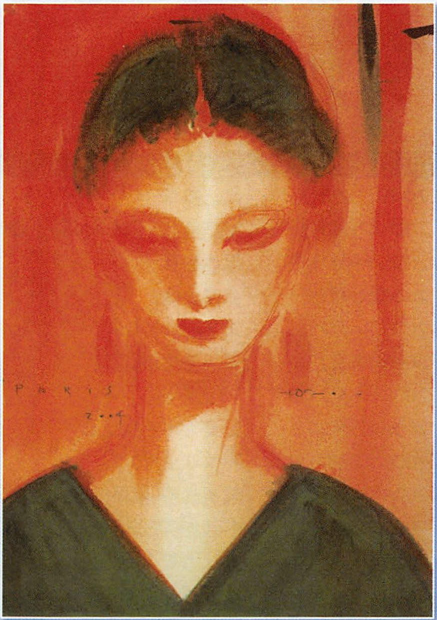
“实话说，情况不太理想。“她说，”不知是谁在什么时候把监控录像关了，所以一片漆黑。等到恢复的那一段，就只看见那个清洁工正在那里清扫……”

“清洁工！”两人异口同声地大喊道，同时从椅子上腾地站起来，看来已经有一点头绪了。

“——但还不能就此下结论。”她恢复过来，并慢慢又坐下去，紧接着又说，“那么，在你被这个所谓的‘神圣如意泉’喷出来时，周围还有什么人？”

“呃……因为当时找校长心急，没太留意，真抱歉。”王又想了一下，“我只记得当时一群比我年级高的学生围着我哈哈大笑，其他的……噢，对了！菲尔当时也在！”

“岚狄尔帕·菲尔？——不错的设想。”卡特利尔一边写着什么，一边用略带嘲弄的口气说，



“你觉得呢？”

“是的，我也认为那不可能。如果那是他写的，那他肯定会脏字连篇的，因为他恨我恨到了牙根。”王揉着眼。

“看出来了，”卡特利尔老师似乎很同意他的观点，“但也不能完全排除他。你困了吧？先去我家吧！”她递出了钥匙。

王心怀感激地接过钥匙，从椅子上站起来，准备离开。

“报告！”外面传来了一个学生的声音。

“有什么事？”卡特利尔老师示意那人进来。

王也很配合地拉开门。

“菲尔老师说，请王·巴特拉同学马上到他的办公室，他有事找他。”一个低年级学生用清爽的嗓音说罢后离开了。

“噢，看来他嫌他给我找的麻烦还不够……”王感叹着，准备去那个令他憎恶的“骑士教育办公室”了。

“真可怜，”卡特利尔老师没说什么，“祝你好运。”

“等一下，老师，”王刚踏出门半步，就又把身子扭了回去，“您找那个‘梦的游离’是为什么？”

“只是随便找找罢了。”她随和地说，“而且……我有点事情想问问那个人……”

王再没说什么，走出了办公室。

（未完待续）

孙翔宇	我见过菜团，超帅！（猴子：那你怎么没见过我？我天天被他抢吃的。）
读者资料	男，15岁，江苏省南京市六合区聚福园，211500，QQ：459200514

NDS 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

NDS新作发售表		截止统计时间：2008年5月1日	
2008年5月1日	高达纹章	NBGI	SLG
2008年5月1日	家庭教师REBORN 炎之命运	TAKARATOMY	RPG
2008年5月15日	温达利亚迷宫	IDEA FACTORY	ARPG
2008年5月15日	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年5月22日	绯色的碎片DS	IDEA FACTORY	AVG
2008年5月22日	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
2008年5月22日	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年5月22日	幻雾之塔与剑之锭	SUCCES	RPG
2008年5月22日	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年5月29日	无限边境 超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年6月12日	魔人侦探食脑奈罗	MMV	AVG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年6月26日	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
2008年6月26日	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年6月26日	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
2008年6月26日	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
2008年6月26日	大合奏 乐团兄弟DX	任天堂	RAG
2008年6月26日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
2008年6月26日	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
2008年7月3日	无名的游戏	SQUARE ENIX	AVG
2008年7月17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年7月24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
2008年7月24日	英雄传说 空之轨迹3RD	FALCOM	RPG
2008年7月31日	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
2008年7月31日	盗贼皇女	MMV	ACT
2008年8月7日	超执刀2	ATLUS	ACT
2008年8月22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年春	三国志大战 天	SEGA	TAB
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG

刘鹏飞 掌机迷期期定看，PSP每天必玩。
读者资料 男，18岁，山东省诸城市实验中学06级高中部2班，262200，QQ：769377369

2008年	逆转检查官	CAPCOM	AVG
2008年	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
2008年	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
未定	月球	RENEGADE KID	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



PSP新作发售表		截止统计时间：2008年5月1日	
2008年5月1日	日本的那里	SCE	ETC
2008年5月15日	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年5月22日	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年5月29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年5月29日	MEMORIES OFF	5PB	AVG
2008年5月29日	MEMORIES OFF2	5PB	AVG
2008年5月	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	水月	GN SOFTWARE	AVG
2008年6月	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG
2008年7月24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
2008年7月24日	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
2008年7月24日	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
2008年9月	B-BOY	SCE	RAG
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年秋	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读







◆影像部分

温达利亚迷宫
足球经理2008
日本的这里
猎人祭08 东京大会
前三名游戏影像
太鼓达人 鬼难度影像

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。

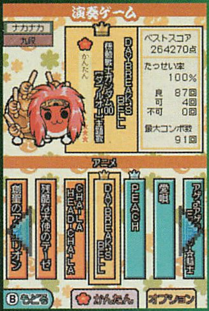


◆PSP当期游戏推荐

魔幻精灵P
反逆的鲁鲁修 失落的色彩
劲舞团
百战天虫 开战



本期PSP推出的游戏比较少，所以找了一些作为怀旧收集给大家。魔幻精灵和鲁鲁修都是压缩格式的。百战天虫是一个非常不错的回合制动作游戏，对战是系列精髓，不妨试试。





◆NDS当期游戏推荐

DS温泉悬疑剧系列
我是化石挖掘者
名侦探柯南 找茬之塔
火影忍者 忍列传2
侦探神宫寺三郎 不灭之心
召唤之夜DS
太鼓达人 七岛大冒险
叮屁虫音乐鉴修
超时空飞船 惊心动魄大作战

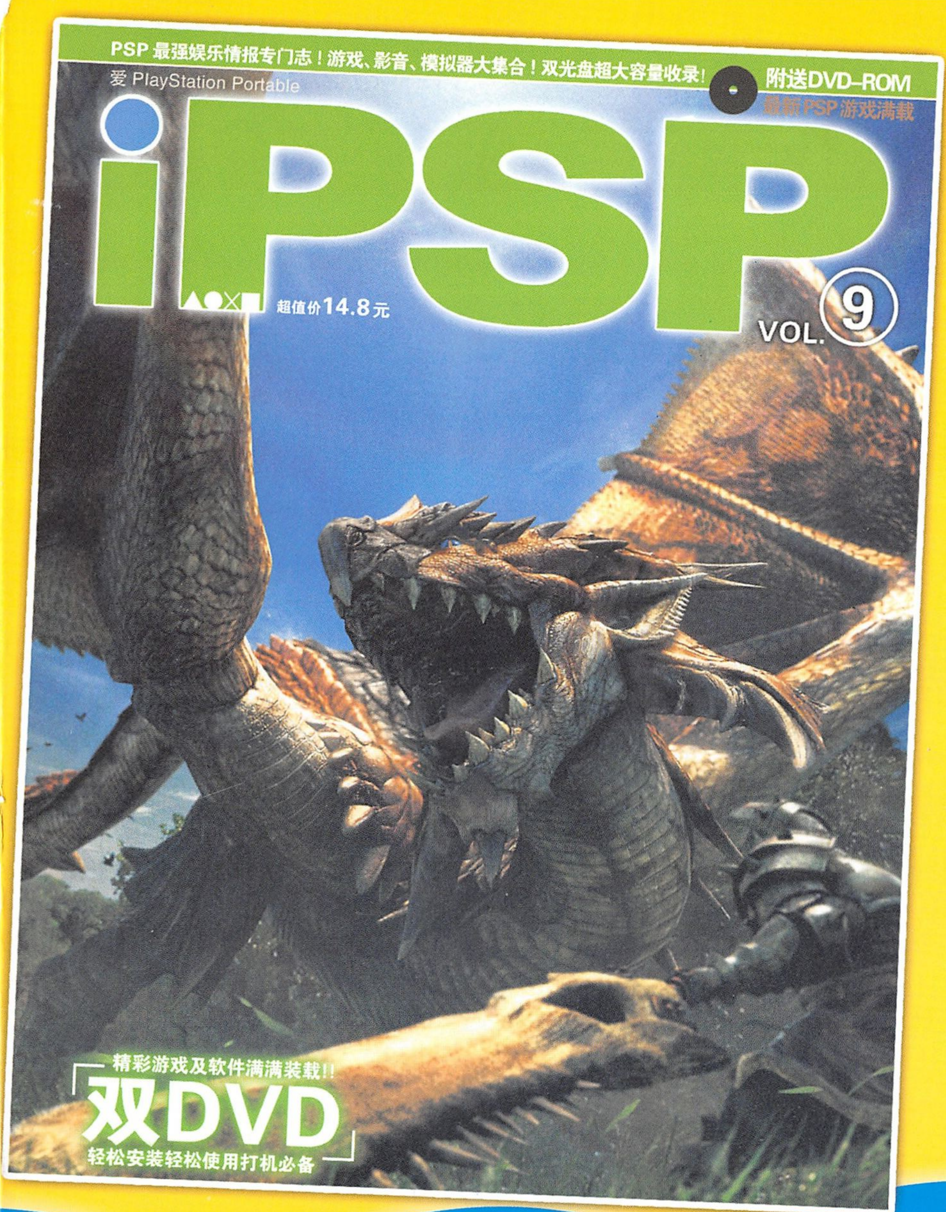
◆编辑附送

图片壁纸
贴图区图片……
音乐推荐
狩猎音乐集2









▶双DVD

▶PSP最强专门志
爱PSP就买《iPSP》

▶全国上市热卖中！

▶14.8元



ISBN 978-7-88033-272-8

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：8.8元